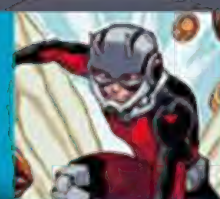


GEORGE R.R. MARTIN
S'INVITE DANS LES COMICS

BIG IN CHINA
À L'EST, DU NOUVEAU !

SUPERGIRL, LA SÉRIE
ANALYSE & COMMENTAIRE



PREVIEW
ANT-MAN
NICK SPENCER &
RAMON ROSANAS

COMIC BOX

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

ANT-MAN
PETIT MAIS
COSTAUD

ARKHAM KNIGHT
CHEVALIER
VRAIMENT NOIR ?

BATMAN BEYOND
FUTUR ANTÉRIEUR

COMICBOX.COM

MAGNETO

J.G JONES
KAARE ANDREWS
STEVEN S. DEKNIGHT
CHIP ZDARSKY
ANDREA SORRENTINO

THOR

MARVEL CASSE LES CODES !

WWW.COMICBOX.COM

L 11565-95 - F: 6,90 € - RD

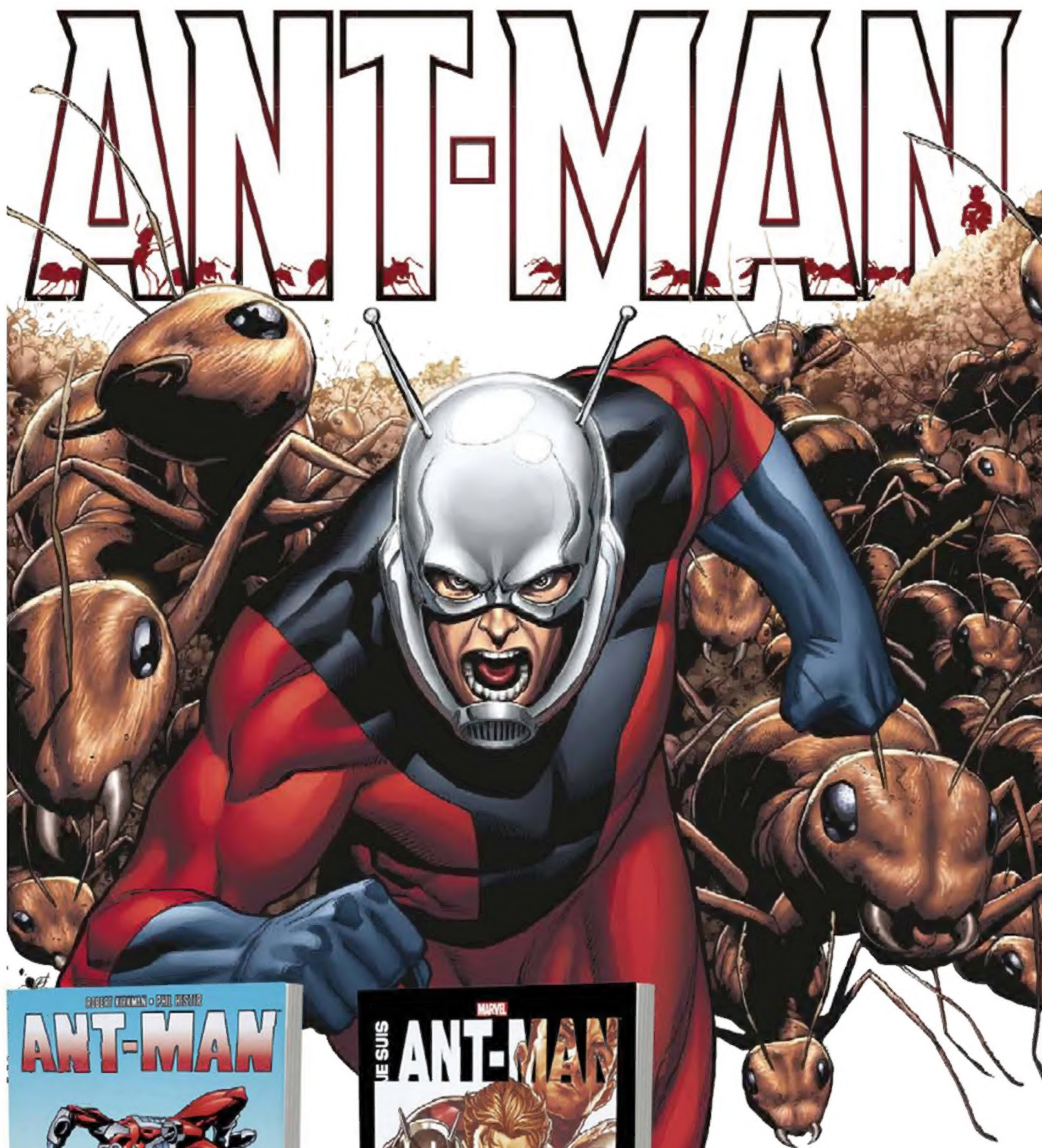


Dep: 7,8 € - BE/LUX: 7,50 € - CH: 12 FS - CAN: 11,99 \$ CAN
CA/S: 1000 xpl - DE/S: 1100 xpl - MAR: 80 DM

JUILLET-AOÛT 2016

95

**PETIT COMME UNE FOURMI.
GRAND COMME UN SUPER-HÉROS.**



MARVEL MONSTER :
ANT-MAN L'INCORRIGIBLE HOMME-FOURMI



MARVEL ANTHOLOGIE :
JE SUIS ANT-MAN

**LE 15 JUILLET
AU RAYON COMICS**

MARVEL
marvel.com
© 2015 MARVEL

panini comics
www.paninicomics.fr



LES GOÛTS ET LES COULEURS



Une Miss Hulk sympathique, croisée à la convention Special Edition NYC : ne lui dites pas que les filles ne sont là que pour faire du politiquement correct, ça l'énerve !



Dans *X-Men vol 1 #1* (1963), Charles Xavier convoque ses élèves pour leur parler de son rêve. Que les mutants et les humains arrivent à vivre ensemble, sans se crêper le chignon, ou pire. C'est une parabole. Il est écrit "mutant" mais Stan Lee et Jack Kirby parlent de tout autre chose, de toutes les minorités possibles : des noirs, des jaunes, des rouges, des juifs, des gays, de toutes les différences imaginables. Au fil des ans, ce n'est pas par hasard si on a comparé la philosophie du Professeur X à celle de Martin Luther King. Charles Xavier nous dit de ne pas avoir peur de la diversité. Et le message est le même dans les autres créations de Marvel de l'époque, quand l'armée pourchasse un monstre vert qu'elle ne comprend pas, quand Matt Murdock (Daredevil) ou Don Blake (Thor) représentaient des formes diverses de handicaps. Le mot "diversité" n'était pas explicitement marqué au fer rouge sur les pages, mais l'idée était là. Les auteurs se lançaient dans un chantier qui, par la force des choses, est encore en cours. De nos jours, les éditeurs évoquent le terme de manière un peu plus directe, obtenant des réactions... diverses. Rassurez-vous : vous n'êtes pas obligé d'adorer la série du nouveau Captain America de peur d'être taxé de racisme. Vous n'êtes pas, non plus, forcé d'aimer les aventures de la nouvelle Thor. Chacun est ainsi fait qu'on peut avoir, ou pas, des affinités avec un dessinateur ou un scénariste, qu'il existe une infinité de raisons pour ne pas avoir envie de lire un titre ou ne plus s'y retrouver. Ce n'est pas parce qu'on arrête de lire *Daredevil* que l'on méprise les aveugles. Néanmoins, il y a d'autres lecteurs qui, de plus en plus, donnent de la voix dans leur rejet du "politiquement correct" et de ce qu'ils interprètent comme de la discrimination positive. Certains expliquent ne pas supporter les nouvelles séries de Marvel, sur la base qu'elles mettent en scène des femmes ou des héros noirs. Et là, on tombe dans autre chose. Une situation stupide qui voudrait qu'on puisse faire des séries sur un canard (Howard) ou un raton laveur (Rocket Raccoon) mais attention, si vous osez donner un titre à Samuel Wilson et Kamala Khan...

La diversité est un mot à double tranchant. Pour les uns il veut dire "différence" de manière clivante. Le terme cacherait surtout des héros qui globalement ne leur ressemblent pas. Pour les autres, la diversité c'est la variété. C'est ce qu'ont à offrir des personnages venus d'autres horizons. Stanley Lieber et Jacob Kurtzberg ne se sont pas arrêtés à des "ce n'est pas notre culture" ou "ce n'est pas notre couleur de peau" au moment de créer la Panthère Noire. Les comics ne sont que diversité. Jugez une série sur ses défauts ou ses mérites propres. Si le seul critère qui vous intéresse est d'y retrouver votre reflet dans le miroir, vous êtes passé à côté du message depuis au moins 1963...

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

MASTHEAD

PUBLISHER

COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication : Benoît Maurer
Directeur des rédactions culturelles : Stéphane Beaujean

ÉDITORIAL

Rédacteur en chef : Xavier Fournier - xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun - lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs : Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Marilys Vallet, Romain Nigita, Izod.
Secrétariat de rédaction : Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Russell Dauterman

Remerciements : Dominique Maisons, Thierry Mornet, Matteo Losso, Jean-Michel Ferragatti, François Hercouët, Clément Colaneri, Pascaline Tesnière.

Impression : Leonce Deprez. Imprimé en France.
Distribution : MLP.

Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 0531473580
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publité : Benoit@2b2m.fr - Tel. : 0143422269

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE : TM & © 2015 DC. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

HN

TENDANCES

06

LE GRAND REMPLACEMENT

Ça bouge chez Marvel. De plus en plus d'identités changent de mains. Pourquoi et comment...

12

THOR

Thor en fille? C'est une idée que Marvel a depuis longtemps, la preuve...

14

STEVEN S. DEKNIGHT

L'homme derrière la série TV *Daredevil* de Netflix fait le point sur le monde de Matt.

16

LA CHINE S'ÉVEILLERA

Et si la Chine était le nouveau pays où l'avenir des comics se décide?

18

SUPERGIRL, LA SÉRIE TV

Dernière recrue du petit écran, la cousine de Superman explore les références classiques.

22

UN VRAI, UN TATOUÉ

Vivre votre passion des comics jusque dans votre chair, c'est possible.

23

DES JOUETS PAR MILLIERS

L'explosion des jouets et les questions qui vont avec...

24

CULT CORNER

De quoi garnir les étagères, mais aussi des accessoires pratiques pour la cuisine...

26

MATCH 2 BOX

Passez nous voir dans l'arrière-boutique, pour discuter un peu...

28

G. R. R. MARTIN

Le célèbre romancier et les comics, une histoire qui dure...

32

ARKHAM KNIGHT

Le dernier volet de la saga vidéoludique de Batman expliqué par son designer.

DÉCRYPTAGES

74

IMAGINARIUM

Brian Michael Bendis pense en Images, la preuve dans cette analyse...

78

SMART GUIDE

Parmi les nouveautés du bimestre, de la diversité à volonté.

82

WHO IS

Hommage au dessinateur Herb Trimpe, décédé récemment.

98

DR PSYCHO

Pourquoi la popularité, c'est mieux que la sécurité sociale...





COMICS UNLIMITED

36

MAGNETO

Chip Zdarsky, dessinateur de *Sex Criminal* et scénariste d'*Howard The Duck*, c'est ici !

58

REMEMBER DÉCODE

Quelles sont les grandes lignes de l'écriture façon Rick Remender...

42

SCOTT LANG : ANT-MAN

Retour sur la carrière du plus sympathique des homme-fourmis !

62

MAGNETO

L'Italien Andrea Sorrentino ramène *Old Man Logan* à la vie.

46

MAGNETO

J. G. Jones nous répond sur ses séries passées et ses projets à venir.

66

DE ORIGINAL SIN À SECRET WARS

Une nouvelle chronologie pour essayer d'y trouver un ordre.

50

THE COMIX BOOK

L'aventure d'un comic-book indé qui n'aurait pas existé sans Marvel.

68

BATMAN LA RELÈVE

Le Batman du futur et son parcours du combattant pour se faire reconnaître.

52

MAGNETO

Kaare Andrews est un auteur complet qui dynamise le monde d'Iron Fist.

72

SAVAGE

Quand Pat Mills et Charlie Adlard déclarent la Troisième Guerre mondiale...

FUTUR PROCHE

86

QUICKIES

Les éditeurs cherchent les valeurs sûres. De *Dark Knight* au... *Grumpy Cat* ? Ahem...

90

PREVIEW

La vie d'Ant-Man prend un nouveau tournant dans cette série assez fun, à paraître dans quelques semaines en VF.



TENDANCES

#le meilleur des cultures comics

SOIT **MARVEL** FAIT SA LESSIVE, SOIT C'EST...

Le Grand REEMPLACEMENT!

THOR, CAPTAIN AMERICA, MISS MARVEL ET D'AUTRES NE SONT PLUS PRÉCISÉMENT CEUX ET CELLES QUE L'ON ASSOCIAIT À LEURS RÔLES, DEPUIS DES DÉCENNIES. TANDIS QU'UNE PARTIE DES LECTEURS SE RÉJOUIT DE CETTE DIVERSITÉ NOUVELLE, D'AUTRES PARTENT DANS LA BRONCA CONTRE UNE DÉMARCHÉ QUI SERAIT DICTÉE SEULEMENT PAS LE POLITIQUEMENT CORRECT. ET SI C'ÉTAIT À LA FOIS PLUS NATUREL ET PLUS COMPLEXE QUE ÇA ?

C'est ce mois-ci que commence en France, chez Panini, la nouvelle version de Thor. Ce n'est pas la première fois que le dieu du tonnerre cède la place. Autres mortels ou dieux (Eric Masterson, Red Norvell...) et même un extraterrestre à tête de cheval (Beta Ray Bill), on avait un peu tout vu... Sauf une femme réellement installée à ce poste (voir article dans les pages suivantes). C'est désormais une femme qui endosse ce rôle. Pas loin de là, dans *Captain America*, Steve Rogers est désormais hors-service, trop vieux pour assumer son identité. Il la passe donc à Samuel Wilson (jusqu'ici le Faucon). Il y avait bien eu un Captain America noir (Isaiah Bradley, celui vu dans *Truth : Red, White & Black*), Sam Wilson lui-même avait brièvement occupé ce rôle dans deux épisodes largement méconnus de *Captain America : Sentinel of Liberty*. Cette fois-ci, c'est du plus long terme. Ces changements arrivent après d'autres. Miss Marvel, anciennement une grande blonde à forte poitrine, a cédé la place à Kamala Khan, une jeune musulmane née de parents pakistanais. Le Nick Fury noir de la lignée Ultimate est

devenu celui du cinéma et, par ricochet, a occasionné un jeu de chaises musicales dans l'univers Marvel classique, l'ancien Nick Fury se découvrant un fils noir, portant le même prénom, qui l'a complètement remplacé depuis *Original Sin*. En toile de fond, il y a une réelle volonté des auteurs et des éditeurs de rattraper un retard béant en matière de diversité. Il faut dire aussi qu'accéder aux salles obscures fait que Marvel est désormais médiatiquement beaucoup plus scruté. L'industrie multimédia, après avoir vu ce qui s'est passé dans le domaine des jeux vidéo ces dernières années, n'a pas envie d'être attaquée sur son traitement de l'égalité sexuelle ou des minorités. Avec les comics, il y a ça de plus problématique qu'il y a toujours un grand média américain pour débarquer avec la finesse d'un chien dans un jeu de quilles, et pour croire (ou faire semblant de croire) que les BD vendues en comic-shops sont majoritairement destinées aux très jeunes enfants. D'où un discours à l'emporte-pièce où l'on balance le bébé (c'est le cas de le dire) avec l'eau du bain.

A-Force, série 100 % féminine, pourtant
décriée à l'avance comme sexiste par le
journal The New Yorker.



LA GRANDE ESCROQUERIE

Le dernier exercice (navrant) du genre est paru dans le *New Yorker* le 7 mai dernier. Signé Jill Lepore (par ailleurs auteure d'un livre sur Wonder Woman et qu'on pourrait croire mieux documentée), l'article est paru sur le web sous le titre "Pourquoi les femmes super-héros de Marvel ont l'air de pomstars?" L'expérience est simple à décrire : de son propre aveu, Jill Lepore est partie voir l'Ère d'Ultron au cinéma avec deux enfants de dix ans puis, au retour, aurait lu avec le premier épisode de *A-Force*, la nouvelle équipe 100 % féminine de Marvel (sorte de version dames d'Avengers). S'ensuit une discussion où les enfants sont sommés d'identifier toutes les femmes de la couverture et de l'intérieur, avec cette idée qu'on doit les réduire à des pomstars et à des clichés sexuels. Et comme les enfants sont incapables de les citer toutes, la démonstration de Lepore s'achève sur le fait que si ces lecteurs ne reconnaissent pas Namorita (personnage pourtant méconnu du grand public), c'est qu'elle est réduite à un soutien-gorge en forme de coquillage.

On peut bien sûr apprécier de façon diverse la silhouette-type des héroïnes Marvel. Mais l'article de Lepore représente tous les clichés du genre : d'abord on laisse entendre que les deux garçons de dix ans sont le lectorat type des comics ("la BD c'est que pour les enfants, voyons!"), on sort un argument massue qui ferait d'Ariel la petite sirène un autre véhicule du sexisme et enfin on fait de "petits arrangements avec la réalité", en oubliant juste de préciser que *A-Force* est écrit par deux femmes (G. Willow Wilson et Marguerite Bennett). D'un coup de baguette magique Jill Lepore transforme donc une des rares équipes de super-héroïnes du marché, écrite par des femmes, en fantaisie sexiste... On a de la chance qu'elle ne leur ait pas fait lire *The Boys*. Reproduisez l'expérience avec la plupart des enfants de dix ans et vous vous apercevrez qu'ils ne connaissent pas les noms de la plupart des personnages de *Sex In The City*, *Friends*. Et, inversement, s'ils connaissent Michonne, Ripley ou de Furiosa (des femmes fortes, qu'on peut difficilement classer au rang de "pornstar") vous pouvez sérieusement vous interroger sur leur éducation. Ce n'est pas le premier exercice du genre, pas le dernier non plus, hélas. Le pire dans l'histoire? C'est qu'avec à peine un peu plus d'effort, Jill Lepore aurait



Sam Wilson, l'ex-Faucon devenu Captain America, c'est un remplacement naturel. La seule chose qu'on peine à comprendre, c'est la maniabilité du bouclier avec des ailes...

pu acquérir un épisode des *New Avengers*, la série où évoluent les "plus grands cerveaux" de Marvel (les Illuminati) et s'apercevoir... qu'il n'y a pas une femme dans ce club très fermé! Et là, oui, on pourrait parler d'un certain sexisme passif. Mais "l'anecdote Lepore" démontre que les médias généralistes chargent plus le dossier des comics, avec toujours ce ressort dramatique de "protéger les enfants". Les éditeurs auraient donc tout intérêt à faire de la gestion de crise par anticipation... S'il n'y avait pas déjà d'autres facteurs à l'œuvre qui les poussent dans ce sens et depuis longtemps.

REMPLE ET RENFORCE

Le remplacement est dans l'A.D.N des comics depuis le milieu des années 1950, quand DC Comics, voulant s'intéresser à nouveau aux super-héros, décida de ne pas ramener ceux de la décennie précédente. Exit Jay Garrick (Flash), Alan Scott (Green Lantern) et ainsi de suite, au bénéfice de nouvelles incarnations plus modernes (Barry Allen, Hal Jordan...). Marvel a un peu goûté à la technique en

glissant dans ses *Quatre Fantastiques* une réinvention de la Torche Humaine (une version plus ancienne avait été active à partir de 1939). La technique était déjà là. Reste, bien sûr, qu'elle n'était pas utilisée dans la même optique. On remplaçait le mâle blanc par le mâle blanc.

La chose s'est tout simplement déjà produite au début des années 1980.

Si l'on se base sur la gamme des années 1960, on s'aperçoit que les héros fondateurs de Marvel (mais des autres maisons d'édition également) sortaient d'un moule relativement restreint. Certes, sur un plan social, on y trouve aussi bien un Tony Stark qu'un Peter Parker. Mais on reste dans la suprématie du mâle blanc dominant. Même la représentation statistique des femmes laisse à désirer. Marvel n'avait pas sa Wonder Woman, pas de série féminine solo majeure et dans les équipes de l'époque on compte au mieux une femme pour trois hommes (les Fantastiques) mais le plus souvent le ratio est de 1/5 ou 1/6, voire, encore plus déséquilibré. Pourtant, Marvel a été progressiste en d'autres domaines. Par exemple, dans la seconde moitié des années



La nouvelle Miss Marvel.



1960, Stan Lee a co-créé de nombreux personnages noirs positifs (Panthère Noire, Faucon, Joe Robertson dans Spider-Man, Willie Lincoln dans Daredevil, Al Harper dans Silver Surfer...). Ses successeurs ont saisi la balle au bond. Roy Thomas a intégré Panthère Noire dans les *Avengers*... Il faut rappeler que chez DC, on attendra 1984 pour donner un membre noir (Vixen) à la Justice League. Pourtant, dans les années 1970, les tentatives de donner des titres à des personnages "non-mâles/non blancs" se sont soldées par des résultats souvent modestes. DC avait la chance d'avoir lancé Wonder Woman dès les années 1940. Elle faisait figure de classique. Le public ne suivait guère les propositions s'éloignant de la norme. Ainsi les héroïnes Black Widow, Shanna ou the Cat seront les vedettes de séries microscopiques. Pour ce qui est des héros non-blancs, celui qui tire le mieux son épingle du jeu à cette époque est Shang-Chi, le maître du Kung Fu (125 épisodes au compteur entre 1974 et 1983). Pour ce qui de refléter les Afro-Américains, il y a bien *Luke Cage/Hero for Hire/Power Man* (qui en sera quitte pour changer plusieurs fois de titre), *Black Panther* ou l'éphémère *Black Goliath*. Mais ces séries sont handicapées par le fait qu'alors, dans les états les plus conservateurs, les grossistes sabrent dans les quantités dès lors qu'il s'agit d'un personnage noir. Pour contourner les écueils, Marvel tente une autre stratégie, en faisant passer la diversité par l'instauration de "titres en tandem". Pendant un temps, les séries furent rebaptisées *Captain America and The Falcon*, *Daredevil and The Black Widow*, *Power Man and Iron Fist*. Ces expériences auront des durées diverses dans le temps mais préparent une autre ère, finalement pas très différente de celle que l'on connaît de nos jours.

Marvel n'a toujours pas sa Wonder Woman à la fin des années 1970, mais c'est une tout autre préoccupation qui va générer une nouvelle vague d'héroïnes. Les héros Marvel commencent à arriver à la télévision. Spider-Man fait l'objet d'un dessin animé à succès et, pour des raisons de merchandising (mais aussi pour empêcher que quelqu'un d'autre fasse main basse sur la marque), on décide de la création d'une Spider-Woman. Et pour



America) a cédé sa place pratiquement une fois par décennie depuis les années 1970. La seule exception étant les années 1990, et encore, si l'on se réfère à la saga *Heroes Reborn* (la Renaissance des Héros) on peut argumenter qu'il s'était auto-remplacé par une version moderne, conçue par Rob Liefeld. Redite ? Pas forcément. Dans le cas d'un Captain America, il s'agit de prendre périodiquement du recul pour mieux mesurer la pertinence du personnage. L'Amérique dans laquelle il est remplacé n'est pas la même selon qu'on parle de celle de Ford, de Reagan, de Bush ou d'Obama. Les questions qui se posent sont, elles aussi, différentes. Sous couvert d'éloigner Steve, on fait à chaque fois l'état des lieux d'une situation qui a changé. On compare le Captain America classique avec les méthodes ou le visage d'un nouveau Cap en phase avec l'air du temps. Pendant l'ère Reagan, c'est le futur U.S. Agent (un conservateur fanatique) qui le remplace. Quand G.W. Bush (un président engagé sur une politique d'armement et de tout sécuritaire) est au pouvoir, Steve est escamoté au bénéfice du Winter Soldier. Les temps changeant à nouveau, le nouveau Captain America sous l'administration Obama est le fidèle Samuel Wilson. Mais il ne suffit pas de dire qu'on a collé un Captain America noir pour correspondre au président de 2015 – les choses se font de manière plus intuitives que ça...

GÉNÉRATION 2015

Ne vous y trompez pas, la vague de remplacement de ces derniers mois à encore d'autres moteurs. Un premier élément à prendre en compte est que les ventes de Captain America étaient excellentes quand le rôle était tenu par le Winter Soldier. Elles ont commencé à décroître dès que Marvel a commencé à communiquer sur le retour de Steve en 2009 et elles n'ont pas retrouvé – en dehors de nouveaux numéros #1 – le même niveau depuis. Marvel a donc, depuis, toutes les raisons de regretter de ne pas avoir fait durer la chose plus longtemps. La firme a, depuis, tenté de reproduire cet effet sur différentes séries. Et si voir Thor au féminin vous semble inhabituel, souvenez-vous qu'en 2009, Marvel avait relancé Panthère Noire (rôle transmis de père en fils) en confiant le titre à la sœur du héros habituel. Pour renouveler l'intérêt autour de Nova, on a créé en 2011 le personnage de Sam Alexander en lieu et place de Richard Rider (encore que la situation soit plus proche d'une transmission indirecte à la Ant-Man). Mais ce sont trois autres remplacements qui pèsent dans l'équation. En 2011, Miles Morales a pris la place du Spider-Man de l'univers Ultimate. Si les ventes de ce label de Marvel sont plus modestes ces dernières années, Miles est rapidement devenu le héros le plus viable de la gamme. Et son apparition a valu un retentissement international (et positif) à Marvel. Souvenez qu'il y a quelques lignes, on parlait du procès d'intention des grands médias envers les comics. Une telle publicité positive est donc un plus pour Marvel. Le second remplacement n'a rien à voir avec la diversité sexuelle ou ethnique. Il est plus du registre de la situation Captain America/Winter Soldier : Marvel a tué le Spider-Man classique, le remplaçant quelque temps par le "Spider-Man Supérieur", qui a été l'occasion de redynamiser les ventes (en attendant le retour du vrai Peter) et de redécouvrir l'univers de Spidey sous un nouveau jour. Là où on avait vu 500 fois Peter Parker croiser J. J. Jameson, le Bouffon Vert ou Black Cat, les règles n'étaient plus les mêmes. Le troisième remplacement

nous ramène à une logique de marques proche des années 1970, lors de l'invention de Spider-Woman ou Miss Hulk. Parce que la première Miss Marvel (Carol Danvers) a été promue nouvelle Captain Marvel en 2012 et parce que la maison d'édition voulait continuer d'exploiter l'autre marque, on a décidé de relancer un titre Miss Marvel. Ayant peu de chose à perdre, Sana Amanat, Stephen Wacker, G. Willow Wilson et Adrian Alphona ont décidé de profiter de l'occasion pour inventer une héroïne d'un autre type. En clair ? De nos jours le public des deux plus gros éditeurs, Marvel et DC, se méfie des nouveaux noms. Disons qu'à choisir il va plus facilement les chercher chez Image Comics, dans des titres auto contenus qui n'imposent pas de mettre le doigt dans un univers tout entier (inversement, on notera que curieusement, Image est un peu dans la position ancienne de DC : beaucoup de titres avec des femmes dans les rôles phares. Par contre pour la diversité ethnique, Image est à la traîne). Pour faire passer de nouveaux profils, Marvel et DC se servent donc de noms existants comme de véritables chevaux de Troie. Il faut convaincre des lecteurs attachés à un titre ancien de jeter un coup d'œil à celui-là. Sam Alexander a plus de chances dans le marché actuel s'il est le nouveau



Nova que si la même série, avec le même contenu, avait un titre inédit. C'est ce qui a prévalu à la création de Kamala Khan avec, à nouveau, une publicité internationale. Et si les ventes papiers sont modestes, les officiels de Marvel affirment que c'est la première série dont les ventes numériques dépassent celles du fascicule. On comprendra qu'auteurs et éditeurs veuillent continuer dans la même direction.

LA QUÊTE DU SENS

Les changements actuels sont donc loin d'être les premiers. Marvel applique la technique depuis une bonne quarantaine d'années, au bas mot. Ce qui change, cette fois ? C'est la première vague de remplacements vécue à l'heure des réseaux sociaux, avec des réactions comme des feux de paille, sur lesquelles les éditeurs peuvent jouer comme caisse de résonance. En lançant une nouvelle Thor, Marvel a su appuyer sur les bons boutons et c'est à nouveau offert une véritable campagne de publicité mondiale, à coups de médias soutenant mordicus que le dieu Thor allait se transformer en femme (comprenez : changer de sexe) alors que c'est tout le contraire. C'est bien une femme qui accède au rang de Thor, d'égale à égale. Et la chose évoque toute une époque du féminisme des années 1970/1980, quand il s'agissait de jouer des coudes pour montrer que les femmes étaient capables de choses à la même hauteur. Typiquement on trouve à cette période, divers ouvrages autobiographiques comme *Vous avez vu le pilote ? C'est une femme !* où il s'agit de montrer que des rôles d'autorité (pilote mais aussi chirurgien ou juge...) ne sont pas irrémédiablement masculins. Appuyer sur les bons boutons, c'est bien, mais encore faut-il faire sens. Le changement pour le changement, le coup de pub pour le coup de pub, n'amène à rien. Marvel l'a vu, par exemple, avec le remplacement de Panthère Noire. La sœur, princesse tribale trop éloignée des réalités du moment, a fait long feu. Le concurrent DC n'a pas fait mieux avec Simon Baz, le Green Lantern libano-américain annoncé à grand renfort de pub... et que les auteurs ont finalement exfiltré de la série moins d'un an plus tard, faute de savoir quoi raconter avec lui. Dans

le genre, le remplacement de Steve Rogers par Sam Wilson fait sens. Mieux, il coule de source. C'est en cela que l'arrivée de ce nouveau Captain America ne se limite pas à une synchronicité avec Obama. Sam, ce n'est pas seulement l'un des plus anciens personnages de Marvel qui, comble de l'ironie, n'a jamais vraiment volé de ses propres ailes en dehors de quelques miniséries. C'est aussi et surtout l'ami fidèle, au second plan depuis des décennies. Un héros confirmé, régulièrement membre des Avengers dont on se demande d'une part, pourquoi il n'a jamais eu sa propre série mensuelle, ou encore, tout simplement,



pourquoi il n'a pas remplacé Captain America avant, lors de ses précédentes absences. Avec Sam, il y a des choses à dire sur la mythologie de Cap, sans pour autant la trahir. On verra que c'est aussi le cas pour la nouvelle Thor. Et ce n'est pas non plus désintéressé au niveau de Marvel Studios, qui en profite pour multiplier les scénarios possibles, quand il faudra remplacer à l'écran Robert Downey Jr., Chris Evans ou Chris Hemsworth. Et après ? Marvel a les coudées franches car, culturellement, ses personnages ont souvent des noms moins "sexués" que ceux de DC. Certes on croise Spider-Man, Ant-Man, Iron Man... mais on est loin des Batman, Superman, Supergirl Wonder Woman, Aquaman ou tout l'arrière-ban de la Légion des Super-

Héros qui précise "fille" ou "garçon" en fin de nom. En clair, Nova, Hawkeye sont déjà des noms qui ont été conjugués au féminin comme au masculin. Il ne serait pas étonnant qu'un jour même Daredevil ou Docteur Strange prennent des vacances le temps de laisser des remplaçant(e)s trouver leurs marques. Et si le Captain America de la décennie suivante était Sharon Carter ? Ou si le fidèle Wong, après avoir bien observé son employeur, devenait à son tour le nouveau sorcier suprême ? Dès lors qu'on sait tourner le dos aux habitudes, tout est possible.

X.F.

[1] Tony Stark avait déjà brièvement cédé la place à au boxeur noir Eddie March dans *Iron Man* #21 (janvier 1970).

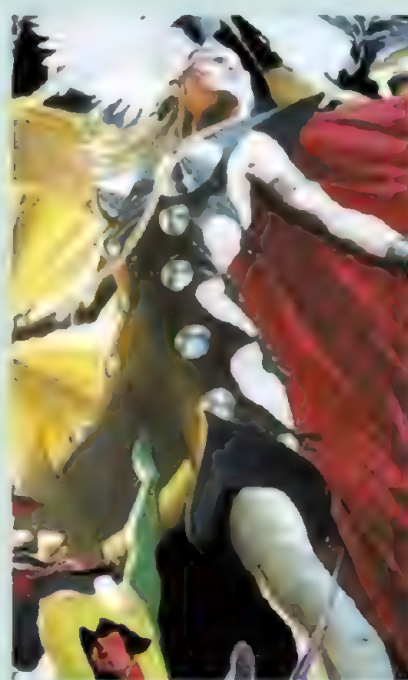
Le CHEMIN des DAMES

DONNER LE MARTEAU MJOLNIR A UNE FEMME. LES AUTEURS Y PENSENT DEPUIS UN MOMENT. AXEL ALONSO, GRAND PATRON ÉDITORIAL DE MARVEL, LE JURE : LA NOUVELLE DÉESSE DU TONNERRE N'EST PAS LÀ QUE POUR DU COURT TERME. L'OCCASION POUR NOUS DE REMONTER LA PISTE DE CES FEMMES QUI ONT INCARNÉ THOR.



Il faudrait sans doute considérer la série *What If* des années 1970 comme un laboratoire de recherche et développement tant des histoires alternatives (racontant supposément ce qui se serait passé si telle décision avait été prise à la place d'une autre) se sont depuis réincarnées en de véritables sagas. *What If* #1 (février 1977) s'interrogeait sur ce qui arriverait si Spider-Man rejoignait les Quatre Fantastiques (Jonathan Hickman a surfé sur cette idée dans sa *Future Foundation* et il n'est sans doute pas faux d'y voir une des racines de *Spider-Verse*). *What If* #5 (octobre 1977) se demandait ce qui se serait passé si Bucky

avait survécu à la Seconde Guerre mondiale (réponse : il serait devenu Captain America tandis que Steve Rogers serait passé directeur du S.H.I.E.L.D. et Ed Brubaker n'a pas fait autrement). *What If* #10 (août 1978) reposait sur une autre trame. Supposons qu'au lieu du médecin Don Blake, ce soit une femme (en l'occurrence Jane Foster) qui trouve la canne et se transforme en divinité du tonnerre ? L'épisode nous expliquait alors que Jane serait devenue Thordis, une version féminine de Thor... déclenchant la colère d'un Odin furieux que le pouvoir prévu pour son fils soit tombé entre les mains d'une faible femme. Celles



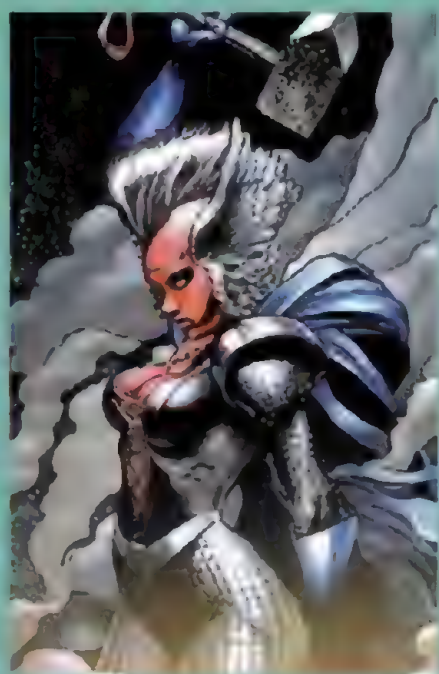
et ceux d'entre vous qui ont lu le premier épisode de la récente série *Thor* par Jason Aaron et Russell Dauterman (traduit en VF dans *Avengers Now* #1, chez Panini Comics), auront reconnu comme un air de famille. Aaron va mettre plusieurs mois à démasquer l'héroïne. Serait-ce Sif ? Freyja ? Jane Foster ? Une des petites filles de Thor aperçues dans *Thor : God of Thunder* ou une employée du S.H.I.E.L.D. récemment

employée par Aaron ? Vous le verrez en temps utile. Mais la réaction machiste d'Odin est du même tonneau que celle de *What If* #4. Sauf qu'en 1978, sur la fin de l'épisode, Odin se laissait cependant convaincre par la valeur de la guerrière... et attendrir au point de l'épouser. Là, on n'est sans doute pas parti pour une telle conclusion (encore que, allez savoir...) mais on peut considérer que Thordis a ouvert le défilé des versions féminines de Thor et des réactions qu'elles pouvaient déclencher. Techniquement, quelques Asgardiennes l'avaient précédée. Sif, d'abord. Apparue dans *Journey into Mystery* #102 (Mars 1964), l'héroïne est intéressante (on a pu s'en apercevoir ces dernières années dans des aventures solo écrites par

Kathryn Immonen). Mais Stan Lee et Jack Kirby l'avaient conçue surtout comme un personnage de soutien. Concurrente plus sérieuse pour jouer au reflet féminin de Thor, la Valkyrie a le look nécessaire... mais elle est restée longtemps avant tout un ingrédient de la série *Defenders*, ses liens avec Asgard restant très théoriques pendant des décennies. Thordis était la première à faire la synthèse. Mais pas la dernière. Un des jeux favoris des fans de Thor est de se demander qui est "digne" de porter le marteau de Thor. En général la question tourne autour de quelques éternels suspects comme Captain America, Hulk, le Silver Surfer ou Vision. L'image d'Épinal du guerrier nordique fait qu'on ne pense guère à quelques candidates

pas sa femme forte capable de rivaliser avec Wonder Woman. C'est en 1999 que la "maison des idées" va franchir un pas étonnant, en transformant pour le coup réellement le Thor classique en femme. Dans *Earth X* (une série montrant un futur potentiel), Jim Krueger, Alex Ross et John Paul Leon montrent que dans cette autre ère Thor, bellâtre s'il en est, a été victime d'un sortilège de Loki, qui souhaite ainsi l'humilier. C'est littéralement Thor en femme. Mais cette version vit dans un autre univers. Marvel n'a toujours pas un personnage qui serait à Thor ce que Batgirl ou Batwoman sont à Batman. Aussi, dans *Thor #33* (mars 2011), Dan Jurgens n'y va pas par quatre chemins, lorgne ouvertement sur des clichés liés à la création de Batgirl ou de

rapidement adoptée par les cosplayeuses. À plus forte raison après l'apparition de Loki au cinéma. Sa version femme devient une manière idéale de se l'approprier. Et si Loki n'est plus une femme depuis belle lurette dans les comics, on le voit ainsi représenté par des jeunes femmes dans les festivals de BD. Et régulièrement avec une Thor Girl (ou une autre des héroïnes mentionnées dans ces lignes) pour faire la paire. Le cas de Loki a donc ouvert l'univers asgardien à une forme féminisée, à des cosplayeuses mais aussi des lectrices. En revenir à un changement de propriétaire pour le marteau était donc naturel. C'est également logique pour une autre raison : remplacer Captain America par une femme et vous ne jouez pas sur le même ressort



(alors que les historiens nous vantent maintenant la férocité des guerrières Vikings). Or, le rôle de Thor a parfois été tenu par quelques dames. À commencer par Tomade pendant les Guerres asgardiennes (*New Mutants Special & Uncanny X-Men Annual #9*, 1985), Loki s'arrangeant pour la déclarer nouvelle déesse du tonnerre. Rien qui soit susceptible d'occasionner une série régulière mais l'incident fut assez mémorable pour qu'on y refasse référence les années suivantes. En 1996, c'est Wonder Woman qui profite du crossover *Amalgam* pour mettre la main sur le marteau et s'en montrer digne, recevant pendant quelques cases le pouvoir de Thor. C'est en un sens logique (Thor et Wonder Woman sont les personnages/séries les plus mythologiques de leurs éditeurs respectifs) et ironique car, à l'époque, Marvel ne tient toujours

Supergirl. Tarene, une entité personnifiant l'évolution, est reconnaissante envers Thor de l'avoir sauvée. C'est devenu une sorte de fan qui décide de s'incarner en un équivalent féminin du héros : Thor Girl. Mais le préambule est tellement tarabiscoté (on peine à s'identifier à une entité cosmique qui joue les fangirls) et Thor Girl n'aura qu'un succès très mitigé (et encore moins une série à son nom). En 2007, un autre événement va jouer un rôle dans le cheminement. J. Michael Straczynski et Olivier Coipel rendent un peu la monnaie de la pièce à Loki en lui appliquant l'idée de *Earth X*. C'est-à-dire que le dieu du mensonge se réincarne dans un corps de femme (volé, en fait, à Sif) pour tourmenter Thor. Même si cette forme féminine de Loki ne durera qu'un temps, elle s'avérera très reconnaissable, très populaire et

culturel. Les fortes réactions à l'annonce de la nouvelle Thor le prouvent (à l'intérieur de la BD comme à l'extérieur). L'univers des Asgardiens est un monde patriarcal, la résonance n'est pas la même quand on donne le pouvoir à une femme. Jason Aaron le montre d'ailleurs très bien dans le premier épisode, où il est économe de son héroïne pour, déjà, se concentrer sur les réactions des hommes (en particulier d'un Odin assez rétrograde sur ce plan). Cela fait sens, dans l'époque, avec un vrai travail sur le comportement de l'ancien Thor et de la culture asgardienne. Qui est, après tout, un peu la nôtre. De leur côté, les fans du fils d'Odin peuvent se rassurer, l'ancien Thor va demeurer un personnage important de la série. Remplacé, oui, effacé, non !

Xavier Fournier

CRÉATEUR DE LA SÉRIE TÉLÉ SPARTACUS, STEVEN S. DEKNIGHT A FAIT SES PREMIÈRES ARMES SUR *BUFFY CONTRE LES VAMPIRES*, *ANGEL* ET *SMALLVILLE*. ON LE RETROUVE AUJOURD'HUI EN TANT QUE SHOWRUNNER DE LA PREMIÈRE SAISON DE *DAREDEVIL*, L'ÉPATANTE ADAPTATION TÉLÉ DES AVENTURES DE MATT MURDOCK, PRODUITE PAR MARVEL POUR NETFLIX. ATTENTION : INTERVIEW BILAN REMPLIE DE SPOILERS, LA SÉRIE AYANT ÉTÉ DÉJÀ VUE PAR BEAUCOUP D'ENTRE VOUS !

C'est Drew Goddard qui a créé la série et écrit les deux premiers épisodes avant de vous céder la place de showrunner.

[1] Qu'avez-vous modifié ?

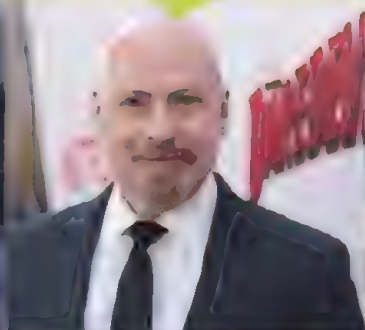
Drew et moi, on se connaît depuis très longtemps. On a travaillé ensemble sur *Buffy contre les Vampires* et *Angel*, et on est toujours resté en contact. Quand j'ai lu ses deux premiers scripts pour *Daredevil*, je les ai trouvés fantastiques. On m'a aussi présenté le pitch général de la saison. Drew a été très clair. Il m'a dit : "Écoute, je veux que ça devienne TA série." Et je lui ai répondu : "Mais j'adore ce que tu as fait !" [rires] Je n'ai fait qu'améliorer les choses, les polir et m'occuper de la production. Au départ, on devait voir Wilson Fisk à la fin du premier épisode, avec la scène de la galerie. Mais j'ai pensé que ça marcherait encore mieux si on entendait d'abord parler de lui pendant trois épisodes avant

d'avoir cette même scène, mais plus tard. Voilà ce que j'ai fait. Rien de ce qui concerne le plan de Fisk n'était défini. Il y avait déjà Madame Gao, les Russes, Nobu et Leland. Ils travaillaient déjà tous ensemble, mais on ne savait pas ce qu'ils faisaient. Alors j'ai eu cette idée : et si Fisk faisait la même chose que Matt ? Il essaye de sauver la ville. Il veut la reconstruire, mais pas de la même façon que lui. Matt veut préserver l'ancienne ville. Fisk veut d'abord la détruire pour reconstruire quelque chose de mieux à la place. D'une certaine façon, Fisk veut définitivement enterrer son père, car son père aimait cette ville. Au départ, il n'y avait que des idées générales. Par exemple : "Épisode 4 : Fisk se rend à un rendez-vous galant, et, à la fin, il tue Anatole." Il a bien fallu imaginer tout le reste ! [rires] Quand j'ai été embauché, on était à seulement 10 semaines du tournage et on n'avait que les deux scénarios de Drew et un premier jet d'un autre épisode. C'est tout ! On n'avait ni acteurs, ni équipe ! Il y avait beaucoup de travail à abattre.

Est-il vrai que vous avez décidé que Wilson Fisk tuerait Ben Urich parce que vous aviez peur que le public n'ait trop d'empathie pour lui ?

En partie. Mais ça avait déjà été décidé quand je suis arrivé. C'était l'idée de Marvel de tuer

RE
PÈ
RES



STEVEN S. DEKNIGHT
(scénariste, producteur exécutif, réalisateur)

- *Buffy contre les vampires* (TV) 2001-2002
- *Angel* (TV) 2002-2004
- *Smallville* (TV) 2004-2007
- *Dollhouse* (TV) 2009
- *Spartacus* (TV) 2010-2013
- *Marvel's Daredevil* (TV) 2015

voulais pas juste que Fisk le tue parce qu'il menaçait de dévoiler ses plans. Cela n'était pas la série que l'on voulait faire. On a donc imaginé la manière dont Ben trouve ses informations et on a fini par faire revenir sa mère et voilà le mobile du meurtre. Il ne tue pas Ben parce qu'il a peur d'être dénoncé : il le tue parce qu'il a parlé à sa mère. C'est la chose à ne pas faire ! On avait déjà défini ça avec Anatole quand il l'embarrasse devant Vanessa. Fisk respecte les femmes qui sont dans sa vie. Si on franchit cette limite, il devient fou et il peut tuer.

Vous avez non seulement écrit le dernier épisode de la saison 1, mais vous l'avez

Ben Urich : ils voulaient faire comprendre au public que ce n'est pas parce qu'un personnage existe depuis très longtemps dans les comics qu'il est à l'abri du danger dans la série télé. J'étais intrigué par cette idée. Je suis moi aussi connu pour souvent tuer mes personnages ! J'ai vite compris que la façon dont on avait défini Fisk était la bonne idée, cette manière de le rendre sympathique aux yeux du public malgré ses mauvaises actions. Mais il fallait un moment où il commette quelque chose d'impardonnable, qui ferait pencher la balance et qui nous mènerait à la conclusion de la saison. Tuer Ben Urich, c'était parfait. Mais au départ, on ne savait pas encore pourquoi il décidait de le tuer. Sur notre tableau, il était juste marqué qu'il devait tuer Ben Urich. Mais je ne



MAGNETO

STEVEN S. DEKNIGHT

JUSTICE EST (ENFIN) FAITE !

aussi réalisé. C'était important pour vous de lancer le véritable Daredevil vous-même ?

Bien sûr ! [rires] C'est le rêve de n'importe quel gamin qui a grandi avec le personnage ! Je devais aussi réaliser l'épisode 8, avec le flash-back sur l'enfance de Fisk, mais j'avais trop de choses à faire et je ne pouvais pas tout arrêter pour le réaliser. J'ai dû laisser tomber. Je voulais vraiment réaliser cet épisode mais Stephen Surjik a fait un super boulot, bien mieux que ce que j'aurais pu faire. Mais il avait toujours été prévu sur mon contrat que je devais réaliser le dernier épisode. J'étais très excité mais aussi un peu nerveux à cause du costume. Thématiquement, on ne voulait pas montrer le costume avant la fin car on voulait montrer l'évolution du personnage, comment il en arrive là. Mais sur un plan pratique, c'est aussi le temps qu'il a fallu pour le créer. On a commencé le design du costume très tôt, au mois de mai. Et il n'a été prêt que deux jours avant le tournage, mi-décembre, c'est dire ! Ça a pris tout ce temps pour le dessiner, le fabriquer, le tester et le modifier. On commençait vraiment à s'inquiéter de ne pas être dans les temps. C'est toujours très compliqué mais j'étais extrêmement impatient. Je me souviens du jour où l'on a tourné pour la première fois avec le costume. Tous les membres de l'équipe avaient le sourire. On était comme des gosses. On savait tous que c'était cool de pouvoir faire ça.

Marvel vous a-t-il demandé d'inclure des éléments en rapport avec le Marvel Cinematic Universe ? Par exemple, à la fin de l'épisode 7, Stick parle avec un mystérieux personnage de "portes qui vont

blentôt s'ouvrir". Est-ce lié à la mini-série The Defenders ou à la saison 2 ?

Marvel ne nous ont pas forcés à inclure quoi que ce soit. J'adore insérer plein de petits éléments. Dans l'épisode 7, Stick amène avec lui l'aura mystique du comic. Il y en a d'autres dans la saison, qui peuvent également mener à *The Defenders*. Mais c'est encore très tôt. Je suis incapable de vous dire si ces éléments seront utilisés en définitive. Ce mystérieux personnage, "Stone", vient directement des épisodes de Frank Miller. C'était tout à fait volontaire. Donc oui, il y a plein de petits indices sur ce qui pourrait éventuellement se passer dans *The Defenders*.

Il y a quelques années, vous avez travaillé sur Smallville. Comment pourriez-vous comparer cette série à Daredevil ?

C'est très différent. J'ai adoré travailler sur *Smallville*. Je trouve que Miles Millar et Al Gough ont très bien compris comment faire fonctionner cette approche. *Daredevil*, c'est une série criminelle avec un élément super-héroïque par-dessus. *Smallville* était fondamentalement une série romantique pour ados, avec un super-héros dans l'histoire. Et ils ont fait ça très bien. Il y a les mêmes influences dans *The Flash* et *Arrow*. Mais *Daredevil* est beaucoup plus proche d'un comic-book classique. Ce sont deux expériences différentes. Je suis incapable de comparer les deux ! Et puis Jeph Loeb n'était pas encore mon patron sur *Smallville*, en voilà une autre différence ! [rires]

C'est plus simple de mettre en scène la violence sur Netflix ?

La violence dans notre série est plus suggérée que montrée. Quand quelqu'un est tué avec une boule de bowling, on ne voit pas sa tête en train d'être écrasée, on ne voit que les éclaboussures de sang. Idem avec la portière de la voiture : on ne voit que le résultat. Selon moi, on n'a pas besoin d'aller aussi loin, ça ne correspondrait pas à la série.

propos recueillis par Romain Nigita

[1] le réalisateur de *La Cabane dans les bois* a été embauché par Sony pour développer le film *Sinister Six*, aujourd'hui compromis.





ON SE DOUTAIT QUE LE DRAGON ALLAIT FINIR PAR S'ÉVEILLER À LA BD OCCIDENTALE. LE MOMENT SEMBLE ÊTRE ARRIVÉ. VALIANT VIENT DE SIGNER UN JUTEUX CONTRAT AVEC DMG, UNE SOCIÉTÉ CHINOISE. UN CONTRAT QUI N'EST PEUT-ÊTRE PAS LE DERNIER DU GENRE, ET QUI N'EST QUE LA PARTIE VISIBLE DE L'ICEBERG. LA CHINE EST EN TRAIN D'INVESTIR MASSIVEMENT DANS LE MARCHÉ DES COMICS AMÉRICAINS.

En 2012, un comic-book s'assure une jolie campagne médiatique à travers le monde : *Captain China*, de Chi Wang et Jim Lai, applique les codes des surhommes américains à un personnage chinois, devenu le "plus grand super-héros communiste du monde". L'archétype de *Captain America*, conjugué à la chinoise, il y a de quoi faire sourire, aussi bien les fans de comics que ceux qui ne les aiment guère. 2015 : les perspectives sont d'une tout autre teneur. Début mars, le petit label Valiant Entertainment (*X-O Manowar*, *Harbinger*, *Bloodshot*, *Rai...*) annonce son alliance avec DMG Entertainment, une société chinoise, laquelle investit une fortune dans l'éditeur, aussi bien pour ses projets d'édition que pour lui ouvrir les portes du cinéma. Et ce n'est pas pour faire semblant. Valiant annonce la mise en place d'un "univers cinématique", en s'appuyant sur plusieurs films déjà signés (*Bloodshot* chez Sony, *Shadowman*, *Archer & Armstrong...*) ainsi que des projets de séries télévisées. Sans attendre, grâce à l'argent que DMG a déjà investi dans la branche publishing, Valiant se retrouve d'un coup avec une nouvelle envergure économique. Pour le coup, l'éditeur peut dire merci à... Marvel. Depuis le succès du film *Avengers*, les investisseurs courent après les propriétés intellectuelles estampillées "comics". La Chine, de par son

protectionnisme, a moins été touchée par la crise. Elle compte donc un certain nombre de sociétés susceptibles d'investir. Plus encore, la Chine est elle-même un énorme marché, qui intéresse les Américains. Par exemple, en 2013, pour contourner les lois chinoises qui limitent les importations sur son sol, Disney et Marvel ont dû s'assurer le concours d'une société chinoise lors du tournage d'*Iron Man 3*. Est née ainsi une "version locale" du film, qui incorpore plusieurs minutes en plus avec des personnages chinois. Ces scènes sont totalement absentes du "montage international" que vous avez pu voir, sur grand écran. Mais elles ont permis à *Iron Man 3* d'être considéré comme une co-production sino-américaine et d'être projeté dans un plus grand nombre de salles en Chine. Oh. Attendez! *Iron Man 3* vous dites? Vous comprenez maintenant pourquoi le Mandarin, tel qu'il apparaît dans le film, ne pouvait pas être le méchant traditionaliste chinois qu'il est dans les comics? La Chine est aujourd'hui le deuxième pays le plus cinéphile au monde et ces dernières années, les films de super-héros y ont fait d'excellents scores (plus de 200 millions de dollars pour *Age of Ultron* là-bas) et ce n'est sans doute pas fini.

HARO SUR LES COMICS!

Et puis il y a aussi le lectorat potentiel, alors que les comics commencent également à s'exporter. Les Américains ont besoin de partenaires chinois pour entrer convenablement sur ce territoire. Et les Chinois en question sont conscients de la marge de progression de ces personnages. Le partenaire qui avait servi de marchepied à *Iron Man 3* pour son entrée sur le marché chinois? DMG Entertainment, celui qui aujourd'hui investit dans Valiant. Investir dans les comics américains, c'est parier sur un effet boomerang qui finira par se répercuter sur la Chine. Un certain nombre de sociétés chinoises sont donc demandeuses. Problème : par la force des choses les personnages de Marvel et de DC sont en théorie intouchables, déjà rattachés à des empires multimédias. Solution : se tourner vers tous les autres comics qui ne sont pas encore optionnés. Et les places se font rares. Au point que plusieurs agents ou auteurs



avouent, dans le privé, avoir commencé à faire traduire des contrats en chinois. En clair? À tout moment un petit éditeur de comics ou un auteur de creator-owned pourrait voir arriver un nouvel investisseur chinois. C'est déjà en train de se produire, même si dans la plupart des cas on ne parle encore que d'options en vue de projets de films ou de dessins animés. Et personne n'est à l'abri. En 2013, la maison mère de DC Comics a ainsi signé un partenariat avec China Media Capital, afin de rendre disponible le contenu de Warner en Chine. En août dernier, le *Hollywood Reporter* se demandait sérieusement si Wang Jianlin, considéré comme l'homme le plus riche de Chine, n'était pas en train d'œuvrer pour racheter le groupe Time Warner. On n'en arrivera pas obligatoirement à des choses si spectaculaires. Il suffit déjà que des Chinois détiennent un certain nombre de parts ou de contrat pour influencer sur la stratégie des grands groupes... Et sur le traitement des Chinois à l'intérieur des comics. Tout comme Marvel a créé spécifiquement une héroïne (*White Fox*) pour s'adresser au marché coréen, on ne peut s'empêcher de remarquer que les récents épisodes d'*Avengers World* ont vu apparaître les Ascendants, l'équivalent chinois du groupe. Maintenant que les Américains visent cet énorme public et que les entrepreneurs chinois détiennent une partie croissante de la bourse, les choses sont en train de changer. Longtemps, les comics américains ont eu tendance à dénoncer le "péril jaune". L'évolution est, au bout du compte, plutôt ironique...

Zemo



TÉLÉVISION

SUPERGIR

LA JOURNÉE DE L

LA NOUVELLE SÉRIE TÉLÉ **SUPERGIRL** N'ARRIVERA À L'ANTENNE OUTRE-ATLANTIQUE QU'EN NOVEMBRE, MAIS NOUS AVONS DÉJÀ PU VISIONNER LE PILOTE DE LA NOUVELLE SÉRIE DE L'ÉQUIPE DE **ARROW** ET **THE FLASH**. DÉCRYPTAGE DU RETOUR TRÈS ATTENDU D'UNE SUPER-HÉROÏNE.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la série TV *Supergirl* aura fait couler beaucoup d'encre, avant même son lancement officiel. Chaîne, casting, costume, budget, bande-annonce... Chaque nouvel élément aura été scruté durant plusieurs semaines. Dernier rebondissement en date : l'intégralité de son épisode pilote a "fuité" sur internet dès le mois dernier, soit près de 5 mois avant sa diffusion aux États-Unis sur CBS en novembre prochain ! Le temps de faire encore quelques éventuelles modifications de dernière minute.

DE FLÈCHE EN FLASH

Comment un projet qui aurait pu paraître aussi anecdotique il y a encore quelques années a-t-il pu attirer une telle attention ? La réponse tient en un mot : *Arrow*. Car avant d'être l'adaptation d'un personnage de comics au mieux secondaire (son geste le plus marquant n'est-il pas sa mort dans *Crisis on Infinite Earths* ?), au pire ridiculisé (le film réalisé par le français Jeannot Szwarc en 1984 lui a fait autant de mal que *Superman 4* à *Big S* !), la série *Supergirl* est surtout la nouvelle production de Greg Berlanti, le scénariste/producteur déjà derrière *Arrow*, *The Flash* et prochainement *DC's Legends of Tomorrow*. En trois ans, Berlanti, et ses compères Andrew Kreisberg et Marc Guggenheim, auront réussi à fédérer autour d'eux un public composé à la fois de connaisseurs et de novices, avec un enthousiasme bien supérieur à *Gotham* ou *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* D'où une pression inédite sur les épaules du producteur.

SUPERWOMAN

Pourtant, *Arrow* et *The Flash* ne sont pas sans défauts. On peut noter l'écriture particulièrement catastrophique des personnages féminins ! Qu'il s'agisse de Laurel Lance dans *Arrow* ou d'Iris West dans *The Flash*, les comédiennes n'auront pas été gâtées, avec des personnages, d'abord d'une naïveté confondante, avant de connaître des évolutions chaotiques. L'alcoolisme de Laurel rappelait plus Sue Ellen dans *Dallas* que Tony Stark dans *Le Diable en Bouteille* ! L'arrivée de la team Berlanti sur *Supergirl* était donc perçue avec réserve.

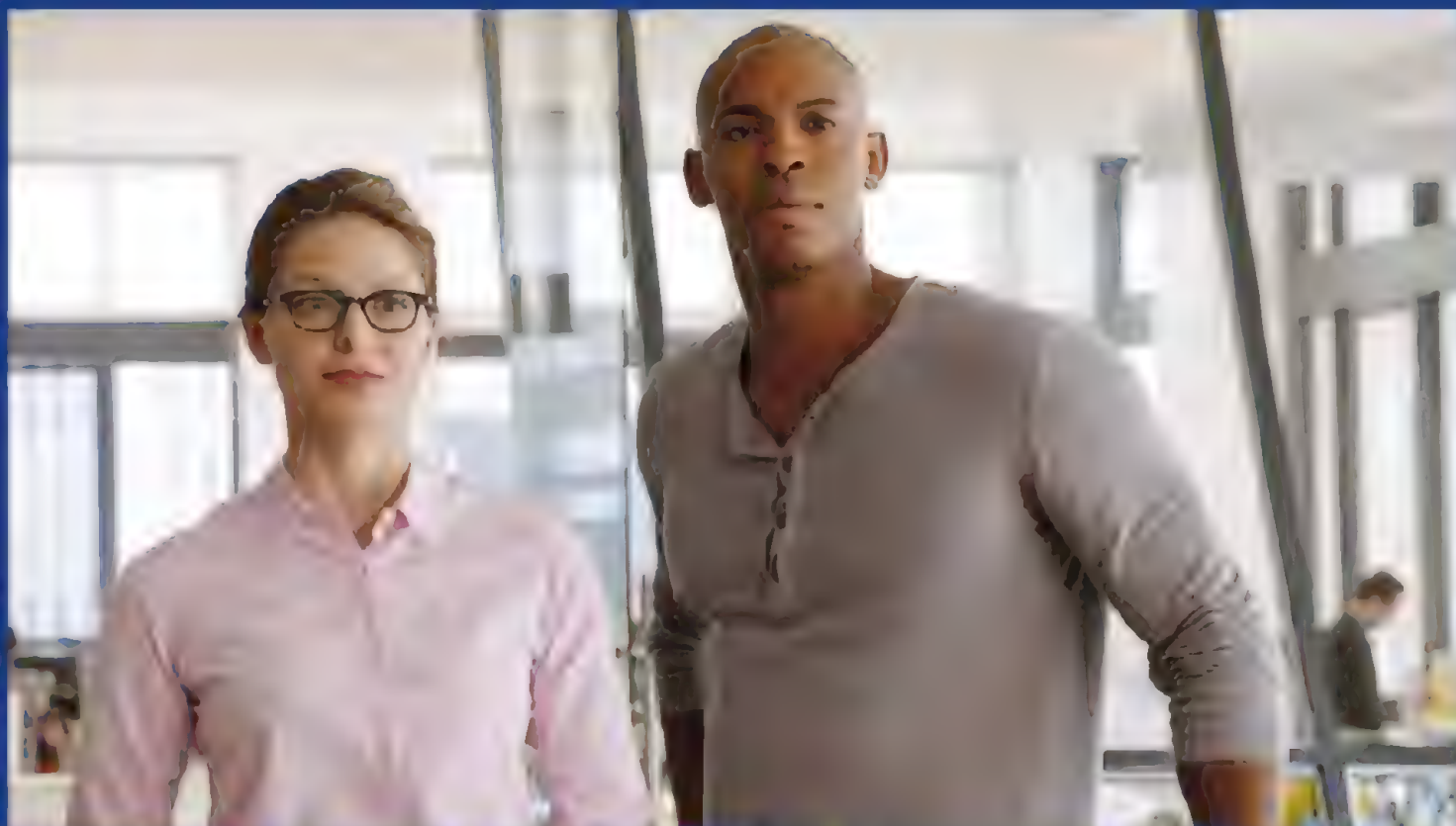
Hasard des calendriers, le 2 mai dernier un sketch du célèbre show humoristique *Saturday Night Live* mettait en scène Scarlett Johansson elle-même, dans une parodie de bande-annonce pour un hypothétique film *Black Widow*... sous forme de comédie romantique ! Hollywood serait-elle vraiment incapable de transposer à l'écran (petit ou grand) les aventures d'une super-héroïne sans tomber dans les clichés sexistes ?

Une femme serait-elle plus à même d'écrire des personnages féminins ? La question est réductrice, mais toujours est-il que pour *Supergirl*, Berlanti a fait appel à UNE scénariste, Ali Adler, avec qui il avait déjà travaillé sur



Greg Berlanti pose ici avec les héros de *Flash* et *Supergirl* pour le magazine américain *Variety*.

IRL A JUPE



Kara Danvers/Supergirl (Melissa Benoist), ici avec Jimmy Olsen qui joue son mentor.



No Ordinary Family, et qui est entre-temps passée par *Glee* et *Chuck*.

ADAPTATION À LA CHAÎNE

Plutôt que de se préoccuper du contenu du (super) slip, la vraie question ne résiderait-elle pas en fait dans la chaîne qui a commandé cette adaptation ? *Arrow*, *The Flash* et *DC's Legends of Tomorrow* sont destinées à The CW, une petite chaîne qui diffuse aussi *The Vampire Diaries* et *Les 100*. Elle tient une position particulière dans le paysage audiovisuel américain : avant tout destinée à un public jeune (mais pas uniquement adolescent), ses objectifs d'audiences sont plus bas que ceux des grandes chaînes généralistes... et ses budgets aussi. Mais c'est le network CBS qui a commandé *Supergirl*, une grande chaîne

généralement en tête des audiences mais avec un public plutôt âgé : c'est que là l'on trouve *NCIS*, *Esprits Criminels* et *Hawaii 5-0* mais aussi des comédies populaires comme *The Big Bang Theory* (ou jusqu'à la saison dernière *How I Met Your Mother*).

Certes, dans les années 1970, cette même chaîne diffusait *L'Incroyable Hulk* ainsi que les saisons modernes de *Wonder Woman*. Mais depuis, la présence d'un super-héros de premier plan sur une grande chaîne américaine est devenue une chose rare. *Gotham*, sur FOX ou *Agents of S.H.I.E.L.D.* sur ABC tournent autour du sujet sans l'affronter totalement. Il faut en fait remonter jusqu'à *Lois & Clark : Les Nouvelles Aventures de Superman* sur ABC dans les années 1990 ! C'est d'ailleurs peut-être de ce côté-là qu'il faut aller gratter...

LES NOUVELLES AVENTURES DE SUPERGIRL

Sur le modèle de *Lois & Clark*, qui mettait en vedette la journaliste Lois Lane plus que Superman lui-même, le projet *Supergirl*

est avant tout l'occasion pour la direction de CBS de mettre en avant un personnage féminin fort, ce dont manque la chaîne (à l'exception des séries dramatiques *The Good Wife* et *Madam Secretary*).

La version du personnage choisie par Berlanti et Adler correspond d'ailleurs à la version positive et iconique du personnage, d'avant *Crisis*. Oubliée la version New 52, avec une Kara qui ne comprend pas l'attachement de son cousin Kal-El pour la planète bleue, une colère telle qu'elle devient provisoirement une Red Lantern.

Dans la série, lors de la destruction de Krypton, une Kara adolescente a été envoyée vers la Terre en même temps que son cousin avec pour mission de le protéger... Mais ralentie par la Zone Fantôme, elle se pose sur notre planète 24 ans après lui, alors qu'il est déjà devenu un héros. Superman (que l'on ne voit qu'à contre-jour ou de loin) la confie alors à une famille adoptive auprès de qui elle terminera son adolescence. Devenue une



Helen Slater et Dean Cain dans le rôle des Danvers, les parents adoptifs de l'héroïne.

jeune adulte, il faut que l'avion de sa sœur adoptive manque de s'écraser pour qu'elle fasse usage de ses pouvoirs pour la première fois en public. Inspirée par son cousin, elle devient alors Supergirl ! Mais elle reste aussi l'assistante de Cat Grant (Calista Flockhart, *Ally McBeal*), la tyrannique P-D.G. d'un groupe de presse sur la brèche.

Le pilote de la série impose d'emblée de nombreux points forts et aussi quelques ratés. Mais si l'on garde à l'esprit l'évolution de *Arrow* et *The Flash* lors de leurs débuts respectifs, on peut avoir pleinement confiance dans la suite. Crucial, le casting est une fois de plus une réussite : si sa voix off au début de l'épisode peine pourtant à convaincre, Melissa Benoist s'impose immédiatement dans le personnage de Kara à la seconde où elle apparaît à l'écran. Loin du cliché de la grande blonde sculpturale (à l'image de Laura Vandervoort dans *Smallville*), la comédienne découverte dans *Glee* adopte un jeu à l'image du Clark Kent de Christopher Reeve dans le *Superman* de Richard Donner : fausseté naïve et empotée, mais aussi optimiste et lumineuse. Son enthousiasme est vite communicatif, à l'image de Grant Gustin dans *The Flash*.

FORMULE GAGNANTE

Greg Berlanti et son équipe mettent à nouveau en œuvre certaines techniques bien rodées. À commencer par les guests : les parents adoptifs de Kara sont incarnés l'espace d'une scène par Helen Slater (la Supergirl de *Szwarc*) et Dean Cain (le Superman de *Lois & Clark*) ! Un clin d'œil sympathique, à l'image de John Wesley Shipp – le Flash de la série



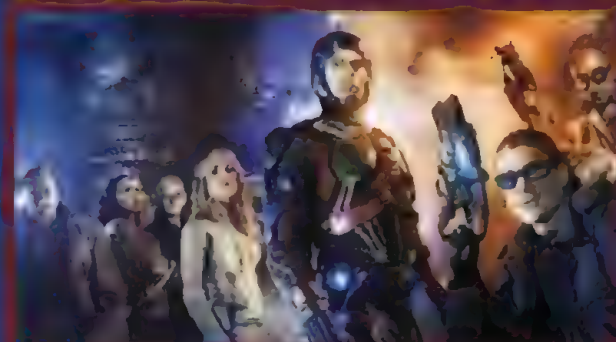
de 1990 – qui incarne le papa de celui de la version 2014. Très rapidement, une grande partie de l'entourage du héros est au courant de sa double vie : dès le pilote de *Supergirl*, son meilleur ami ainsi que Jimmy Olsen découvrent son secret. Cela à l'avantage de ne pas jouer éternellement sur l'identité secrète préservée grâce à une simple paire de lunettes.

Niveau scénario, on retrouve aussi une structure éprouvée : on découvre dans le pilote que le satellite prison contenu dans la Zone Fantôme s'est écrasé sur Terre en même temps que Kara. Avec à la clé, un réservoir de méchants pour toute la saison à venir, à l'image de l'explosion de l'accélérateur de particules dans *The Flash* ou de la liste du père d'Oliver Queen dans la première saison de *Arrow*... voire des mutants créés par la pluie de météorites au début de *Smallville*. À l'image de leurs précédentes productions, on peut imaginer que les scénaristes s'éloigneront néanmoins de ce chemin trop formaté après quelques épisodes. Car la perspective d'une Supergirl simple exécutante d'un mystérieux service secret anti-extraterrestre n'est pas la perspective la plus réjouissante de ce pilote. Greg Berlanti l'avait annoncé, en termes budgétaires, une telle série ne pourrait pas voir le jour sur The CW. Il avait dit vrai puisque l'argent est clairement à l'écran, avec notamment un sauvetage d'avion spectaculaire. Si les combats à mains nues sont encore perfectibles, le résultat global est tout de même de haute volée dans un cadre télévisuel.

Quatre ans après le naufrage du pilote de *Wonder Woman* avec Adrienne Palicki, *Supergirl* venge enfin les super-héroïnes du petit écran. Up, up and away !

Romain Nigita

FUTURES LÉGENDES



Et si le meilleur comic-book de DC du moment était... sur le petit écran ? Depuis 2011, l'éditeur a en effet fait un sacré ménage, s'est débarrassé ou a minimisé un certain nombre de concepts jugés obsolètes, ou en tout cas pas assez tendance. Surprise : du côté de la TV, on privilégie au contraire un certain côté vintage. La preuve : *Flash* fait dès le début des références à *Crisis*. Plutôt "qu'un cyber-costume à col Mao", *Supergirl* version TV ramène un look très Silver Age. Et l'annonce d'une nouvelle série liée à la même trame va dans ce sens (à la différence de *Gotham*, restée dans sa chronologie, tandis que *Constantine* n'est pas reconduite pour une seconde saison). Après *Arrow*, *The Flash*, voici venir début 2016 : *DC Legends of Tomorrow* : un nouveau dérivé mettant en scène des héros et des vilains des deux séries TV, réunis par le voyageur temporel Rip Hunter pour arrêter la menace immortelle Vandal Savage. Typiquement, l'arrivée de Hunter est encore la récupération par la TV d'un personnage que DC Comics délaisse dans ses BD. Les versions télévisées de DC sont en train de développer un univers cohérent, avec une continuité sans faille (pour le moment). L'arrivée des super-pouvoirs et des voyages temporels dans *The Flash* lance même la possibilité de terres alternatives. *Supergirl* sera diffusé sur CBS (une chaîne du groupe Time Warner) et développé par une partie de l'équipe créative aux commandes des aventures de *Arrow* et *Flash*. De là à ce que les scénaristes utilisent le truchement des terres alternatives pour les faire cohabiter, il n'y a qu'un pas. Même sans cela, avec un concept et une distribution si vaste, *DC Legends of Tomorrow* semble pensé pour impliquer encore plus de personnages et de références. Qu'on aime ou pas ce pôle de séries, elles sont en train de se transformer en une véritable pépinière pour familiariser le grand public, avec toujours plus de héros et d'adversaires, là où parfois les comic-books concernés sont à la traîne ou "modernisés" jusqu'à les rendre méconnaissables. De fait les lecteurs "old school" (ou au moins pré-2011) se reconnaîtront souvent plus facilement dans la version TV. Comme pour *Arrow*, le poids de la télévision pourrait bien inciter DC à revoir ses idées sur quelques personnages.



COMIC BOX (RE)CONNECTEZ-VOUS

1 AN
D'ABONNEMENT

-30%

PRINT **OU** DIGITAL

6 NUMÉROS

30€

AU LIEU DE
41,40 €



**VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT
SUR BOUTIQUE.2B2M.FR
L'APPLE STORE ET GOOGLE PLAY**

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à **COMIC BOX POUR 1 AN**, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ E-MAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

TATOUAGES

ALEX SORSA VEUT VOTRE PEAU...

LE TATOUEUR ALEX SORSA, TRÈS ORIENTÉ COMICS, A SU SE FAIRE UN NOM CHEZ LUI, EN RUSSIE MAIS AUSSI SUR INTERNET, QUASI UNIQUEMENT GRÂCE AU BOUCHE-À-OREILLE DES RÉSEAUX SOCIAUX. POUR PREUVE, SON COMPTE INSTAGRAM A DÉJÀ PRÈS DE 20 000 ABONNÉS. ENCORE PEU RECONNU EN EUROPE, IL NOUS A FAIT LE PLAISIR DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS.

Parle-nous de toi : d'où tu viens, ton enfance, comment tu en es arrivé à faire du tatouage ?

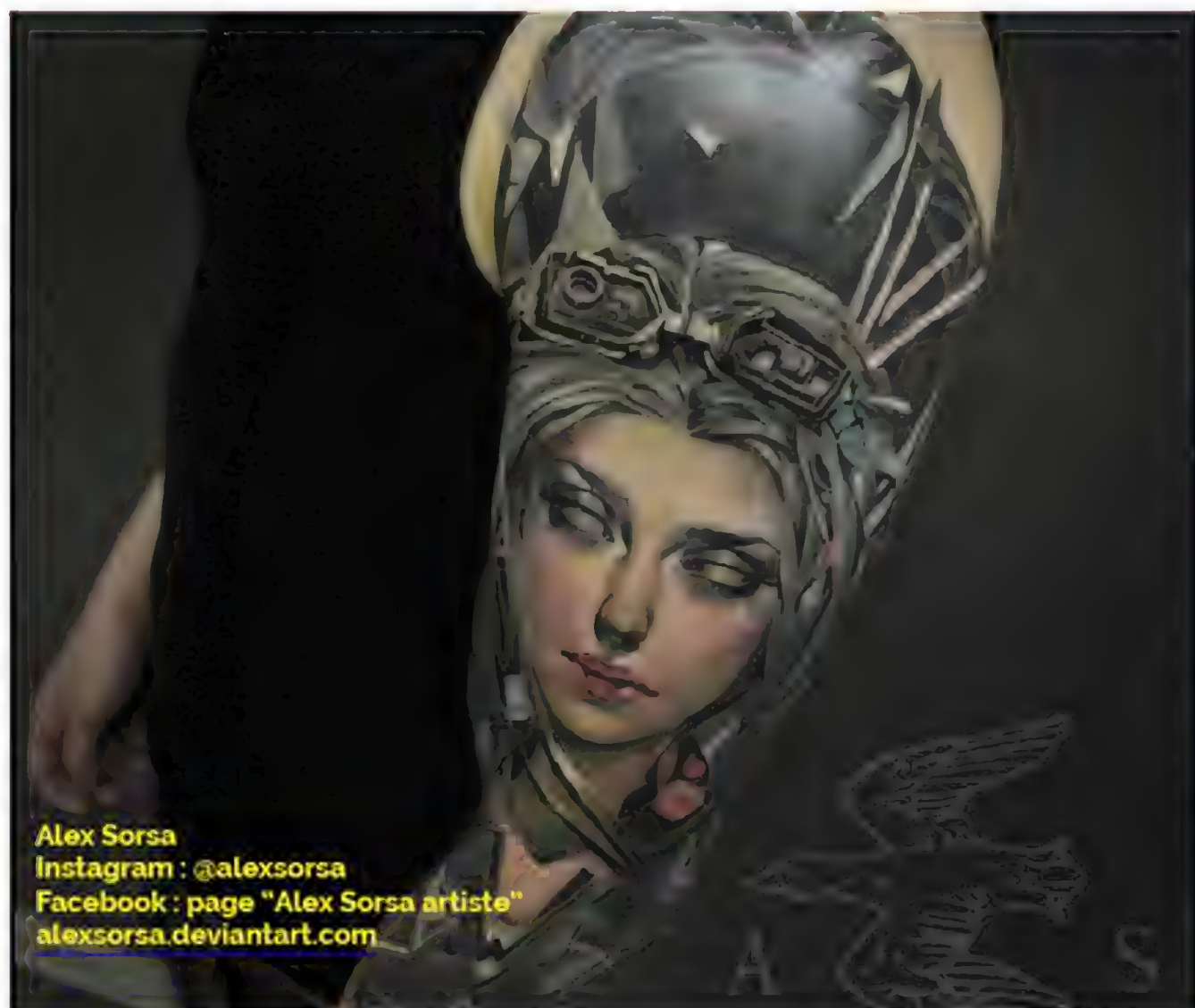
Mon nom est Alex Sorsa. Je suis un artiste tatoueur russe. Mes parents sont des artistes, du coup, j'ai suivi leurs traces. À l'âge de 6 ans, j'ai commencé à suivre des cours de dessin, et c'est comme ça que j'ai débuté dans l'art. Par la suite, j'ai étudié dans de nombreux stages en ateliers, puis je suis entré dans un collège d'études artistiques. Cinq ans plus tard j'ai intégré l'une des universités d'art russe. J'ai fait des études de peinture assez avancées, car je voulais réellement apprendre à dessiner. J'ai obtenu mon diplôme en tant que peintre, mais je n'ai jamais voulu faire de la peinture classique, j'ai toujours souhaité faire des choses "alternative". Après mon diplôme, j'ai eu pas mal d'opportunités professionnelles au sein de différentes sphères artistiques, en Russie. J'ai essayé l'animation, le design, l'illustration, l'aérogaphie, le graffiti, la peinture, le dessin. Mais je préférais le tatouage parce que pour moi, c'était nouveau, excitant et j'avais déjà pas mal d'amis artistes tatoueurs qui m'ont montré à quel point cela pouvait être intéressant.

Est-ce que les études artistiques ont influencé ton style ? Quelles sont tes influences ?

L'école d'art m'a énormément influencé ! J'ai réellement développé mon style durant mes études universitaires.

Tu dessines surtout des super-héroïnes, des dames à la beauté surnaturelle et la plupart d'entre elles sont dotées de pouvoirs magiques... As-tu été influencé par les comic-books ?

Des artistes comme Jeff Scott Campbell, Adam Hughes et Artgerm m'ont en effet beaucoup plus influencé que tous les artistes tatoueurs réunis. Je respecte les tatoueurs, mais j'ai défini mon style avant d'arriver dans l'industrie du



Alex Sorsa
Instagram : @alexsorsa
Facebook : page "Alex Sorsa artiste"
alexsorsa.deviantart.com

tatouage et toutes mes influences et inspirations viennent du dessin et de l'art graphique. Concernant les comic-books récents, j'ai décidé de me réapproprier mes personnages de comics féminins favoris et de les redessiner de mon point de vue. J'espère pouvoir en faire quelque chose d'intéressant.

Lis-tu des comics ou es-tu fan des films de super-héros ? Si oui, lesquels et pour quelles raisons ?

Je n'aime pas un comic ou une histoire en particulier, mais plutôt des dessinateurs. J'apprécie les films de super-héros car j'aime cette impression excitante de voir les dessins se mettre en mouvement, prendre vie. Après une telle impression j'ai d'ailleurs pris l'habitude d'en faire un dessin. Mes films favoris sont

Catwoman (avec Halle Berry), Avengers et Ironman.

Marvel et DC Comics tentent d'avoir de plus en plus de super-héroïnes au premier plan dans leurs histoires... Penses-tu qu'on manque d'héroïnes fortes ?

Pour être honnête, je trouve que les héroïnes sont beaucoup plus attractives et intéressantes que les héros, du coup je pense vraiment qu'il faudrait plus de super-héroïnes dans les comics !

Prévois-tu un séjour prochain en France ?

Je pense venir bientôt à Paris pour les vacances, mais aussi, pourquoi pas, pour faire quelques tatouages.

Propos recueillis par Marilys Vallet

IL ÉTAIT TEMPS

LES FILLES SAVENT AUSSI JOUER AVEC DES SUPER HEROS

LES JOUETS SOUS LICENCE FONT LE BONHEUR DE LEURS AYANTS DROIT, DES DISTRIBUTEURS, DES REVENEURS DE JOUETS... ET DE LEURS ADEPTES DE TOUS ÂGES (ET TANT PIS POUR LEUR PORTE-MONNAIE). MAIS QUE REPRÉSENTE EXACTEMENT CE MARCHÉ JUTEUX ? QUI EN SONT LES LEADERS ? ET LES FILLES DANS TOUT ÇA ? DÉBUT DE RÉPONSE...

Serviette de plage Batman, T-shirt X-Men, mug Ben 10, cartable Spider-Man... La pop culture est partout et se décline en une impressionnante gamme d'articles, véritable manne pour éditeurs de super-héros. Quel est aujourd'hui le poids exact de ces produits dérivés dans le portefeuille des sociétés ayant droit ? Si l'on s'aventure hors du domaine super-héroïque, l'exemple le plus célèbre de licence reste celui de Star Wars, franchise dont les recettes générées par les films ne sont rien face à celles de sa gamme astronomique de produits dérivés. Depuis la sortie en salle du premier film en 1977, la marque Star Wars a rapporté plus de 27 milliards de dollars, dont seulement 4,54 sont imputables directement aux recettes des 6 volets (soit moins de 17 %, sources Statistic Brain). Du coup les 4 milliards investis par The Walt Disney Company pour le rachat de Lucasfilm en 2012 ne sont qu'une paille face au potentiel toujours immense de cette licence. La raison d'être de ces longs-métrages réside aussi dans cet impératif bien terre à terre : vendre du jouet.

Le principe est loin d'être neuf (tous les trentenaires se souviennent de l'impact des émissions du Club Dorothée sur leur wish list...), mais dans les années 1980-1990, les gammes étaient moins étendues et les sources d'approvisionnement plus disparates et plus complexes. Aujourd'hui, des marques comme Mattel, Hasbro, LEGO, Majorette, Disney, Lansay ou Ravensburger, pour ne citer qu'eux, proposent des centaines de références, allant du cartable au véhicule de combat, en passant par l'album d'autocollants. Les grandes enseignes ne s'y trompent pas : les rayonnages des spécialistes du jouet n'ont jamais été aussi bien fournis en produits à licence, avec plus



de 30 % du marché actuel pour une moyenne de 50 % des emplacements. Les 4-12 ans ne peuvent désormais plus ignorer les figurines articulées Tortues Ninja ou Spider-Man, les masques et armes Avengers ou Star Wars.

D'après Olivier Donval, directeur de collection chez JouéClub et spécialiste du jouet depuis plus de 20 ans, *"Les enfants initient de plus en plus l'acte d'achat : ils conduisent les parents dans les rayonnages ou sur internet, car ils savent exactement ce qu'ils veulent."* Ils affectionnent plus particulièrement les "action figurines", cœur de ventes de Jouéclub (en seconde position viennent les jouets de "roleplay" comme les masques, les déguisements ou les armes factices). En clair, les gamins voient des super-héros sur leurs écrans et aiment jouer à s'y identifier pour vivre de grandes aventures. Rien de

très surprenant jusque-là. Ce qui est plus étonnant – toujours d'après Olivier Donval – c'est que les enfants des villes semblent rapporter les tendances à leurs petits-cousins ruraux. Quand un blockbuster tel que *Spider-Man*, *Les Gardiens de la Galaxie* ou *Avengers* sort sur grand écran, les petits Parisiens sont les plus prompts à se jeter sur tout ce qui s'en inspire. Et les chiffres prouvent que lorsqu'arrivent les vacances scolaires, c'est au tour des petits provinciaux d'être happés par le phénomène.

Enfin, si les produits dérivés "super-héroïque" font plus clairement le bonheur de la gent masculine, les filles s'intéressent aussi de plus en plus aux super-héroïnes : en avril dernier a été annoncé un partenariat entre Warner Bros. et DC Entertainment autour d'un dessin animé mettant en scène des versions adolescentes des héroïnes DC – Wonder Woman, Super Girl ou encore Poison Ivy. Il sera accompagné par des livres, vêtements et jouets. Devrait suivre un partenariat avec Mattel pour une ligne de poupées...

La parité des sexes en matière de jouets super héroïques est donc en marche, soutenue d'ailleurs publiquement par des personnalités du Marvel Cinematic Universe telles Mark "Hulk" Ruffalo, qui s'est plaint sur Twitter du vide intersidéral de l'offre féminine concernant ce type de jouets (*"@Marvel we need more #BlackWidow merchandise for my daughters and nieces. Pretty please."* – 29/4/15). On peut donc rêver d'un avenir proche où les produits dérivés de super-héros seront réellement mixtes. Comme on peut rêver de T-shirts de comics variés et bien coupés, pour nous, les filles...

M.V

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ



Arrow continue d'être populaire auprès des producteurs de produits dérivés. Cette fois-ci, c'est la société Icon Heroes qui a créé un serre-livres aux couleurs de l'archer vert. Cette pièce est en résine, comme la plupart des statues. Sa taille de 25 cm (parfait pour soutenir des Trade Paperback) en fait donc un objet de collection à part entière. Du coup, son prix est assez élevé : 140 \$. Le héros est issu de la saison 2, avec son nouveau costume et se tenant dans le repaire de Canary. Par contre, il n'y a qu'un serre-livres. En espérant qu'il y aura un deuxième côté. Sortie prévue en fin d'année.



SOUS LE CASQUE

DC Direct > Novembre 2015

La "Arkham-mania" va revenir en force cet été, après la sortie du dernier opus *Arkham*

Knight (voir p. 32). Après les comics, les figurines, les éditions exclusives du jeu vidéo, il ne restait plus que les statues. C'est chose faite avec deux statues. La première représente le Red Hood. Ce personnage que l'on n'a jamais vu dans l'univers d'*Arkham* débarque enfin. Qui se cache sous le casque rouge ? Il faudra finir la campagne de l'anti-héros pour le savoir. La statue en résine mesure 26 cm. Le style graphique du studio Rocksteady est parfaitement retranscrit. Les effets de matière sont notamment mis en valeur par le travail de peinture. Comme pour les autres statues de la gamme "Arkham", le socle représente le logo du jeu : une chauve-souris brûlée. Pour 125 \$, c'est plutôt une pièce pour les amateurs du personnage et de l'univers. En effet, la statue est très belle mais le design ne laisse pas de place à la démonstration du talent de l'artiste (notamment le visage caché). Dans le même registre, l'*Arkham Knight* sera disponible pour le même prix, au même moment.



TOUT PETIT, PETIT

Funko Pop > Juillet 2015

Ant-Man est prévu en salles le 14 juillet prochain. Le marché va être submergé de produits dérivés du mini-héros. L'un des plus amusants est le duo de figurines de la gamme Funko Pop. Ces personnages, petits et un peu déformés, collent parfaitement au style visuel du film. Pour le moment, *Ant-Man* et *Yellowjacket* sortiront pour la sortie du film, pour environ 15 € pièce.

I'M THE VISION

Hot Toys > Décembre 2015

Vision est sans aucun doute le personnage qui tire son épingle du jeu dans *Avengers : l'Ère d'Ultron*. Visuellement, c'est une réussite. Comme à son habitude, Hot Toys propose sa version 1:6 du Vengeur. Mesurant donc presque 30 cm, la figurine est faite de plastique souple. Elle est recouverte d'un costume en tissu, extrêmement proche de la version cinématographique. Niveau sculpture, la ressemblance avec l'acteur Paul Bettany est bluffante (comme d'habitude avec les figurines Hot Toys). Seule remarque : sur la photo du prototype, on remarque une différence de teinte entre le visage et le costume plus prononcée que dans le film. Un détail à corriger ? Il est fourni avec le marteau de Thor, référence à une certaine scène clé...

50

FRÉDÉRIC MANZANO pour la notation des comics

Vos clients viennent vous demander conseil pour évaluer leur collection ?

La plupart du temps, il s'agit d'un client qui veut faire expertiser un comic-book de sa collection. Il faut obligatoirement passer par le CGC (*Certified Guaranty Company*). Prenons par exemple un *Sandman* #1 qui vaut environ 50 \$. Il va devoir payer 35 € de frais de port à l'aller et 35 € au retour, avec en plus 25 € pour l'expertise. Car le processus se fait dans leurs bureaux en Floride.

C'est donc un processus coûteux ?

Oui, en effet. Ça prend 75 jours ouvrés, un temps fou donc ! (rires) Pour ce qui

est nouveauté (de 20 ans à maintenant), je regarde ce que le client amène. Je lui explique que son comic vaut environ 20 \$ et qu'il va en payer 100 \$ juste pour une "note". Souvent, ils sont déçus car ils croient que j'ai la machine en magasin et que je vais le faire sur place.

Mais on peut venir vous voir pour avoir un conseil d'expert, pour voir si l'envoi est justifié ?

Je peux évaluer, aider le client, ce n'est pas un problème. S'il me dit : "Crois-tu que j'aurai un 9.0", je peux déjà lui dire si ce sera le cas ou pas. À une époque, j'amenais les bouquins en Floride et

trois mois plus tard, j'allais les rechercher. C'était possible car je faisais trois à quatre conventions aux USA par an. Il s'est avéré que les gens ont commencé à faire la même chose. Maintenant, ils me font payer les frais de port entre la Floride et le lieu où je les donne et où je les récupère. Ce n'est donc plus intéressant, car je me retrouve à trimbalier des cartons de comics, alors que le client paye toujours aussi cher.

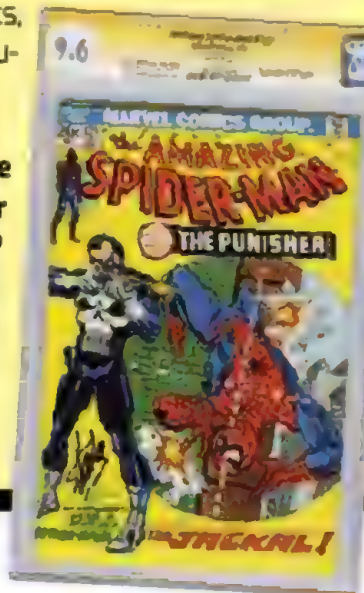
Est-il possible de faire évaluer ses comics sur leur stand de convention ?

De temps en temps, ils amènent tous les "instruments" pour faire des notations sur place. Mais c'est très rare.

Vous avez été l'un des premiers à proposer la possibilité de noter les comics par l'intermédiaire du CGC en France. J'ai été l'un des tout premiers à m'affilier avec eux. Dans les cent premiers, je crois. C'était en 2000. C'est très pratique parce que ça permet de vendre ou d'acheter sur Internet sans avoir de problème d'état ou de contrefaçon.

Comment est établie la note (de 0 à 10) ?

Il y a trois personnes sur chaque comic-book. Ils ont chacun leur note, de leur côté, et ensuite ils comparent et font une moyenne. Ça varie en fonction de l'état, de l'ancienneté. Par





EN DIRECT DE CENTRAL CITY

Graphitti Designs & DC Collectibles > Disponible

La première saison de *The Flash* est à peine finie aux USA que les fans attendent avec impatience la rentrée pour continuer de suivre les aventures du bolide écarlate. Pour surfer sur la vague, Graphitti Designs et DC Collectibles sortent des répliques du film. Tout d'abord, le pull S.T.A.R. Labs., identique à celui de Barry Allen et son équipe. Le badge de la police pourra vous être utile pour vous faire passer pour un policier local. Enfin, petit bonus pour les lecteurs de comics : un t-shirt en édition limitée de Francis Manapul, reprenant la couverture de *The Flash* #22.



MÊME PAS MAL!

Disney > Octobre 2015



Il n'y a pas que les seigneurs Sith qui savent maîtriser la chaleur de leurs petits plats. À présent, tout le monde peut sortir ses plats du four grâce au gant en silicone. Question design, il est fidèle à celui de Dark Vader dans la première trilogie *Star Wars*. Environ 25 €, soit un prix cohérent avec les mêmes produits du marché non estampillés SW. Vu la ressemblance, ce gant est aussi parfait pour les cosplays !

DEUXIÈME VAGUE

Kotobukiya > Septembre 2015

Après la gamme Avengers, voici venir les X-Men imaginés par Adi Granov. Kotobukiya commence par le leader : Cyclope. Pose fixe et socle magnétique, tout est fait pour que cette figurine en plastique ressemble à une mini-statue. En attendant le reste du groupe, tout au long de l'année 2016.



TOYNEWZ



Il n'y a pas que Howard the Duck chez Marvel qui est populaire dans les comics. Avant le retour du canard de l'espace, un autre animal a pu conquérir le cœur des lecteurs : Dexter... pardon Dex-Starr comme l'appellent ses compagnons du Red Lantern Corp. Le chat devenu un agent de la colère a été inventé par Geoff Johns et Shane Davis

durant la saga *Final Crisis : Rage of the Red Lanterns*. DC Collectibles propose enfin une peluche à l'effigie du vilain. Avec son expression un peu flippante, il n'est pas à mettre entre toutes les mains. 22 cm de haut pour la peluche. Sortie prévue pour cet hiver, histoire d'avoir un compagnon pour les longues soirées au coin du feu.

exemple, pour des comics du Golden Age, ils sont plus souples. Il y avait beaucoup de défauts sur les machines en elles-mêmes à l'époque, par exemple, les massicots n'étaient pas bien affûtés et causaient des déchirures ! (rires) Mais ça correspond à des erreurs connues.

Vous avez déjà vu passer des ouvrages rares qu'il était nécessaires d'expertiser ?

Oui, oui. De beaux *Fantastic Four* #1, par exemple. Il n'y a pas trop de Golden Age en France. Ceux qui en possèdent savent comment faire et les expédient.

Des critères comme les signatures, ou les variant covers rentrent-ils en ligne de compte au moment de la notation ?
Il faut savoir que si un bouquin est signé, ce n'est pas valable si l'expert n'a pas vu

le livre être signé. Dans ce cas, il sera marqué sur l'étiquette de notation "écrit Jack Kirby" par exemple. Les signatures en convention ne rentrent donc pas dans les critères. En fait, ils ont un système d'étiquettes dorées qui sont des étiquettes de signatures "officielles".

Un peu comme fait Dynamic Forces sur ses couvertures signées

Tout à fait. D'ailleurs, si vous envoyez un certificat d'authenticité, ils vont le mettre à la poubelle. Je vous conseille d'éviter ! (rires)

Une fois le comic noté, on ne peut plus le consulter ?

Oui. Le comic-book est mis dans une coque en plastique souple scellée, qui est elle-même mise dans une coque en plastique dure extérieure fermée par

quatre onglets. Si on veut lire son livre, il faut donc casser les onglets et déchirer la première protection. Ça perd tout son intérêt. Il y a aussi une étiquette en haut qui donne des indications, comme le titre, les auteurs, l'année, l'état du papier, les défauts éventuels...

C'est donc un système difficile à contrefaire ?

Tout est possible mais c'est très compliqué. Il faut avoir le bon plastique, avec la bonne moulure...

Quelle est la finalité si on ne peut pas le relire ensuite ? La spéculation ?

Certains lecteurs les gardent ou les achètent ainsi. Ça reste un système de protection. Mais on ne peut pas les ouvrir. En même temps, si vous achetez un *Action Comics* #1 en 9.0, vous n'allez

pas vraiment le tripatouiller ! (rires) C'est évident que ça aide à la revente. Il n'y a plus de discussion possible. Je conseille surtout de faire la démarche pour des comics rares ou qui cotent, comme *Walking Dead* #1 qui vaut 1 000 \$ en première édition. Le mieux, c'est de regarder la cote.

Où peut-on avoir une idée de la cote ?

Il existe un service payant qui s'appelle GPA, qui comptabilise toutes les ventes de comics CGC. Il y a aussi un site gratuit, où il suffit de s'inscrire, *comics-priceguide.com* et aussi le bon vieux *Overstreet comic book price guide* qui a toujours un an de retard, mais avec des cotes correctes.

Plus d'infos : www.cgccomics.com et à la Librairie Déesse au 8 rue Cochin à Paris

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE
COMIC BOX ET SES
LECTEURS, LE CONTACT
N'EST JAMAIS ROMPU,
CETTE RUBRIQUE EST
LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

SPIDER-CORBEAUX

Wikileaks diffuse depuis peu le contenu volé à Sony. Personnellement, je ne cautionne pas trop la diffusion d'e-mails, mais il faut avouer que l'on y trouve un tas d'infos intéressantes sur les coulisses des films Marvel, comme la guéguerre pour récupérer le personnage de Spider-Man. Cela ferait sûrement un bel article dans Comic Box.

Quentin Mugnier

Cher Quentin. Non, carrément non. Il est impossible de faire abstraction des conditions dans lesquelles ces mails ont été détournés (menaces de mort, cyberterrorisme, atteinte à la vie privée). Ça ne fera absolument pas l'objet d'un article dans Comic Box. Pas possible de cautionner ça. Qui plus est, c'est caduc puisque Sony et Marvel ont trouvé un accord. Ce ne serait donc ni moral, ni intéressant.

OÙ EST PASSÉ SCOTT?

Merci pour le sommaire riche et varié de Comic Box #94. J'apprécie que vous soyez capable de faire le grand écart et de nous parler non seulement d'un Spider-Verse mais aussi d'une série pas très connue comme Rai (à laquelle je ne m'intéressais pas avant de lire ce que vous aviez à en dire) ou d'auteurs "arty" comme Scott McCloud ou Paul Pope. Inversement, je dois dire que les articles sur Gotham ou Powers ne sont pas ma tasse de thé. À mon avis, les deux séries TV trahissent les comics d'origine et vos articles ne m'ont guère convaincu de revoir mes positions (ou même de relire Powers, que j'ai laissé tomber depuis un bail). En revanche, ceux sur Green Arrow et Hank Pym étaient de véritables tueries. Je pensais que la raison d'être du premier n'était là aussi que la série TV et je dois dire que je goûte peu au Oliver Queen qu'on nous propose depuis 2011. Mais là aussi, j'en retire un regard complètement différent de ce que Lemire a fait sur ce titre. Je croyais qu'il versait dans le jeunisme, mais vous avez su me montrer tous les petits trucs que je n'avais pas perçus dans son rapport, comme Butcher. Hank Pym, on connaît déjà plus, mais le passage en revue de sa carrière était salutaire. C'est quand même dingue qu'un malentendu entre un scénariste et un dessinateur ait ainsi pu griller un super-héros. D'autant plus que, comme expliqué dans la rubrique Dr. Psycho, Spider-Man s'en est tiré en faisant bien pire. En revanche, j'ai quelques questions. 1) Pourquoi avoir

parlé du seul Hank Pym alors qu'avec l'approche du film *Ant-Man*, ce serait le bon moment de parler aussi de son successeur, Scott Lang? 2) Vous avez fait Pym mais aussi Vision ou Hawkeye dans un passé récent, est-ce qu'au-delà de ces personnages liés à l'univers "cinématique" vous envisagez d'autres dossiers sur des Avengers secondaires des années 1960-1970? 3) Juste par curiosité, même s'il n'est pas causant, est-ce que vous avez déjà tenté d'interviewer Steve Ditko? 4) Marvel, ce n'est pas que des super-héros, ils ont aussi beaucoup de héros de guerre ou de western. Est-ce que vous pensez qu'un jour, ils feront des films sur leurs personnages "non super-héroïques"?

Stéphane

*Cher Stéphane. Merci pour ces retours divers et variés. 1) Nous n'avons pas parlé de Scott Lang dans CB #94 parce que... nous préférons ne pas diviser l'espace et faire entrer deux héros dans un seul article. Nous avons préféré donner à l'actuel *Ant-Man* son propre article ce mois-ci. Un peu comme l'an dernier, quand nous avons dissocié des articles sur les Gardiens de la Galaxie, *Star-Lord* et *Rocket Raccoon*. Cela permet de mieux entrer dans les détails et de varier un peu les choses. 2) Pour un Avenger des 60's/70's qui ne soit pas lié aux films à ce jour, nous en avons un en réserve. Nous ne sommes pas encore sûrs de quand nous allons passer l'article, mais quelque chose est en cours. 3) Oui, même si on sait l'auteur opposé aux interviews, cela ne coûtait rien de demander, donc on a tenté le coup, histoire de ne pas avoir de regret. Mais il est vraiment opposé aux interviews. Au moins on aura vérifié! 4) Un jour peut-être. Mais pour l'heure, ils connaissent un succès commercial certain avec les super-héros et il leur en reste beaucoup encore à adapter. L'obstacle principal pour des films de cow-boys masqués comme le *Two-Gun Kid*, c'est sans doute le résultat mitigé de projets non Marvel tels que le *Lone Ranger*. Par contre il est certain que Marvel ramène pas mal de personnages secondaires à l'occasion de *Secret Wars*, y compris ceux qui sont liés à la fantasy. Donc, techniquement, ce serait possible, un jour, peut-être, de voir des *Arkon* ou des *Weird Worlds* venant marcher sur les plates-bandes de *Conan* ou de *Game of Thrones*.*

À NOS CHERS (ENNEMIS) DISPARUS...

Savez-vous pourquoi on n'entend plus que rarement parler des super-vilains affrontés par les X-Men dans les premières années de leur BD (quand ils étaient encore en costume jaune et bleu). Bien sûr, je ne veux pas parler de Magneto ou des Sentinelles. Mais en relisant les recueils, je croise des adversaires comme Lucifer, Kukulcan, Cobalt Man ou le Conquistador, qui ont totalement disparu des tablettes. Est-ce qu'il y a un problème de droits ou une raison quelconque? Autre chose, je n'ai pas compris votre référence à un "Spidey de DC" dans l'article de Pym. Un personnage de type spider-marien chez le Distingué Concurrent?

Olivier X

*Cher Olivier. En fait, c'est plus une question de contexte. Les premières années de la série X-Men ont, globalement, fait un flop en termes de ventes, amenant Marvel à suspendre le titre pour le redémarrer plus tard avec de nouveaux personnages (*Wolverine*, *Tornade*, *Diablo*...). Et c'est seulement à partir de ce moment que les mutants sont devenus une vache à lait de l'éditeur. Entre-temps, Magneto ou les Sentinelles avaient été maintenus sous le regard du public en combattant aussi les Avengers. On ne peut pas dire que Lucifer, Kukulcan, Cobalt Man ou le Conquistador ont le même type de popularité (même si les uns et les autres ont aussi affronté *Captain America* ou les *Defenders*, à l'occasion). Marvel n'est sans doute pas pressé de ramener des personnages d'une époque où la série ne fonctionnait pas. Et peu de lecteurs les réclament. Il faut dire aussi que ce n'étaient pas les créations forcément les plus inspirées (à choisir entre un Magneto et un Conquistador...). Maintenant, la notion d'univers partagée fait que tout le monde peut avoir droit à une seconde chance. Le *Vanisher* (le "Fantôme" en VF) est un ennemi des X-Men qui a végété avant d'être réinventé en profondeur dans *X-Force*. Donc, tout peut arriver. Pour le Spidey de DC, nous n'avons pas compris non plus, à plus forte raison parce qu'il n'en était pas question. Le texte d'origine, envoyé à la relecture, fait en effet référence au "Speedy de DC". Et une "bonne âme" s'est emmêlé les pinceaux et a "rectifié" ce Speedy*

qui ne le nécessitait pas. Elle a été tancée en conséquence et forcée à relire en boucle les Green Lantern/Green Arrow de Dennis O'Neil et Neal Adams.

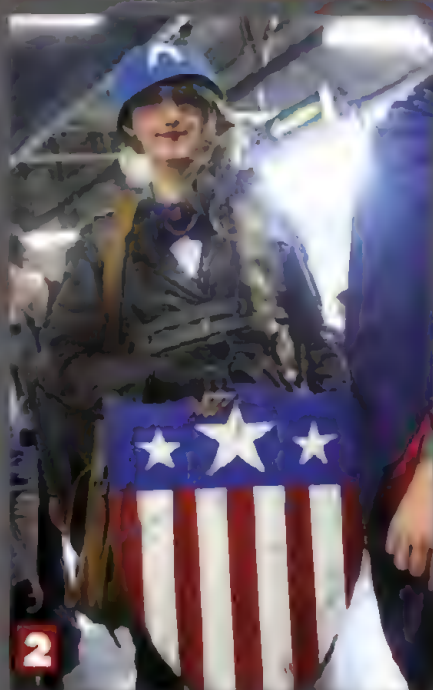
QUESTION DE PEAU

Ce que je ne comprends pas, c'est pourquoi dans les comics, les héros sont remplacés par des versions noires. Etta Candy, Wally West, Superman. Au risque de fâcher les puristes. Est-ce pour plaire à un public noir?

Pascal Lang

La question n'est pas de nature à fâcher les puristes des comics (ou pas seulement eux). En revanche, elle génère elle-même une interrogation. Au fil des décennies Green Lantern, Captain America ou d'autres ont été remplacés de multiples fois par des héros blancs. Et personne n'est venu se demander s'il s'agissait de "plaire à un public blanc". Ou pourquoi Batman ne recrute que des Robin blancs (peut-être qu'au bout du cinquième ou du sixième ce serait bien de penser à d'autres profils). Au bout du compte, si remplacement de héros il y a, autant que ce soit via des personnages qui apportent d'autres angles. Le Faucon, après avoir côtoyé Captain America pendant des dizaines d'années, est tout à fait justifié et crédible pour remplacer Captain America. Les fans, blancs ou noirs (ou jaunes, ou rouges) ont appris à connaître Sam Wilson et à l'apprécier. C'est mettre une nouvelle fois un nobody blanc à la place de Cap (au lieu de donner à Sam la chance qui lui revient) qui serait hors de propos. Les deux Superman noirs de DC ne remplacent pas LE Superman et relèvent encore d'un autre exercice. Etta Candy est un personnage de troisième ordre, qui n'a pas joué de rôle important dans la série Wonder Woman depuis au moins cinquante ans, changer son profil ethnique n'est pas une "trahison", vu qu'elle brillait par son absence. Wally West, qui lui a été très actif ces dernières décennies, c'est encore un autre cas. Utiliser ce nom pour un personnage qui n'est pas LE Wally et en faire, du moment où il devient noir, un gosse difficile qui fait des tags dans la rue. C'est daté, caricatural et très maladroit par rapport à l'intention de départ. En définitive, non, les héros ne sont pas systématiquement remplacés par des noirs. Et, non, les super-héros d'une couleur de peau ne sont pas supposés plaire seulement aux gens qui se reconnaissent dans cette couleur de peau. Dans le cas contraire, certains feraient bien de s'intéresser au message de tolérance diffusé par des séries comme les X-Men depuis 1963 (qui parle bien de racisme, quand bien même tous les membres fondateurs sont blancs)...

INSTANTANÉS



Quelques photos festives, récoltées lors des événements comics de ces dernières semaines.

- 1 L'armure Hulkbuster, aperçue lors de l'avant-première anglaise d'Age of Ultron, tout en Lego, ça en jette!
- 2 Et si la prochaine fois que Captain America était remplacé, c'était Sharon Carter qui s'en chargeait? Cette cosplayeuse croisée à la Japan Touch Haru de Lyon anticipe l'événement avec brio!
- 3 Réunion de famille chez les Deadpool, toujours à la Japan Touch Haru.
- 4 Quand Harley Quinn parle câlin, c'est mignon, mais mieux vaut se méfier.
- 5 Une armure massive, grandeur nature, de War Machine.





G.R.R. MARTIN SUR LE TRÔNE DES COMICS

GEORGE R.R. MARTIN EST UN AUTEUR À SUCCÈS, S'IL EN EST. LE CRÉATEUR DE LA SAGA DU *TRÔNE DE FER*, INITIATEUR PAR CONSÉQUENT DE LA SÉRIE TV *GAME OF THRONES*, EST UN VÉRITABLE PHÉNOMÈNE DE LA POP CULTURE. ALORS QUE SA SAGA SUPER-HÉROÏQUE *WILD CARDS* FAIT SON RETOUR EN VF, QUOI DE PLUS NATUREL QUE DE TROUVER DES ALLERS-RETOURS FRÉQUENTS ENTRE SA PRODUCTION ET LES COMICS.

Est-ce que sans Stan Lee, nous aurions pu avoir *Game of Thrones*? La question n'est pas aussi incongrue qu'il y paraît. Et à chaque fois qu'elle lui est posée, le romancier George Raymond Richard Martin ne manque pas de reconnaître ce qu'il doit à la lecture des Marvel Comics des années 1960. Né en 1948, le jeune George a une quinzaine d'années quand démarre le Marvel Age. Lecteur acharné de comics, il est pile dans la cible des nouvelles séries que lancent Stan Lee, Jack Kirby et les autres. Et le lecteur avide ne va pas se laisser dire deux fois. Pour preuve, une abondante correspondance aux deux principaux éditeurs de comics. Plus fan de Marvel, Martin écrit aussi à DC Comics car la pratique veut, à l'époque, que lorsqu'un lecteur voit une de ses lettres publiée dans le courrier des lecteurs, il gagne une planche originale de l'épisode. George Martin va faire chou blanc avec DC. Il a plus de chance avec Willie Lumpkin, le postier qui amène le courrier aux Quatre Fantastiques. Il a 16 ans quand sa première lettre est publiée dans *Fantastic Four* #20, couvrant de louanges ce qu'il vient de lire dans le 17^e épisode de la série. Le jeune George réapparaît dans *Fantastic Four* #32, cette fois pour corriger les auteurs. Ils ont tout bonnement oublié d'expliquer comment le Fantôme Rouge avait retrouvé le contrôle de ses super-singes après le 13^e épisode! Stan Lee concède le point et promet un "no prize" à qui trouvera une explication. Dans *Fantastic Four* #34, on trouve encore une de ses lettres, cette fois plus amère, qui tance Marvel pour donner autant de place à de la promo sans intérêt dans les pages éditoriales. Bon, Martin était un adepte de l'échange épistolaire, et alors? C'est dans le courrier d'*Avengers* #12 qu'on trouve sa lettre sans doute la plus lourde de sens. G.R.R. Martin y explique comment l'épisode 9 (celui où Wonder Man apparaît, tente d'infiltrer les Avengers avant de mourir sans avertissement) l'a profondément marqué. Aujourd'hui encore, dans des interviews récentes, Martin n'a pas assez de mots pour expliquer à quel point cette histoire l'a fait tomber de sa chaise et lui a appris qu'on pouvait surprendre son public en sacrifiant un personnage à peine lancé. De là à y voir une des petites graines qui feront que,

plus tard, Martin sacrifiera des hordes de personnages dans *Le Trône de Fer*, il n'y a qu'un pas... que le romancier assume tout à fait. La mort de Wonder Man a préparé celle de Ned Stark et des autres. D'ailleurs... Ned Stark, est-il réellement surprenant de trouver un tel nom dans un roman écrit par un fanatique des Avengers? Pour le jeune George Martin, la suite est claire. Il deviendra un jour... auteur de comics. Enfin, il l'espère. Devenu adulte, alors qu'il est en train de publier sa première nouvelle dans *Galaxy Magazine* en 1971, Martin tente le coup et envoie même quelques lettres de candidatures à des éditeurs de comics. Un seul lui répond : Roy Thomas lui donne rendez-vous dans les bureaux de Marvel. Seul problème? Ils n'ont pas de poste à pouvoir. Il suffirait d'attendre? Objecteur de conscience pendant les deux années qui suivent, Martin est obligé de passer à autre chose. Il sera donc journaliste puis écrivain. L'obtention du prestigieux prix Hugo en 1975 pour son roman *Chanson pour Lya* l'encouragera à se concentrer sur sa production littéraire. Mais il n'a pas pour autant oublié ses lectures de jeunesse.

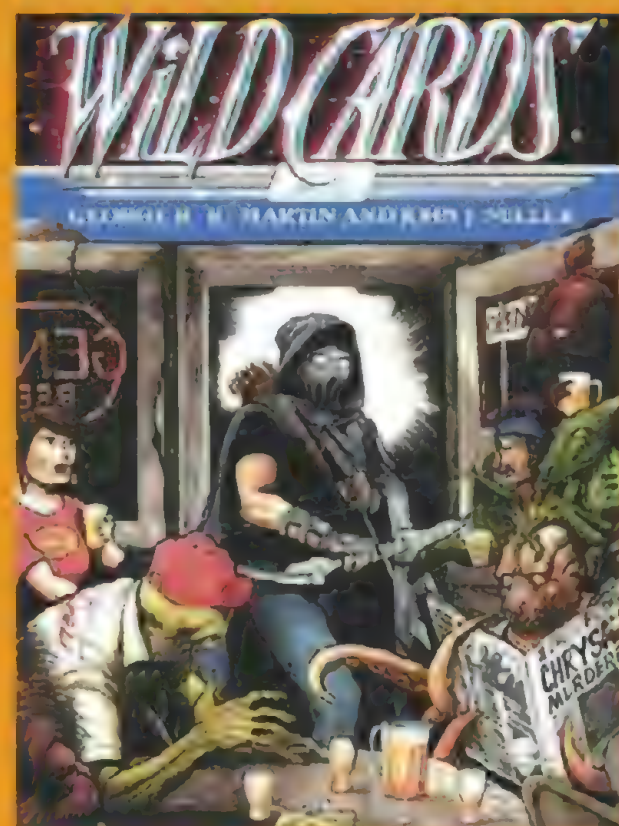
À LA CARTE

En 1987, inspiré par le jeu de rôle *Superworld*, George R.R. Martin a l'occasion de montrer qu'il n'a rien perdu de son amour des super-héros. Il pilote *Wild Cards*, une suite d'anthologies écrites en collaboration avec divers autres auteurs de science-fiction. L'idée étant d'une part de produire des romans sur un univers super-héroïque mais aussi d'utiliser une logique d'univers partagée similaire à celle de Marvel ou de DC, plusieurs romanciers pouvant jouer avec les personnages du voisin. À terme, des gens comme Roger Zelazny ou même Chris Claremont se prêteront à cet exercice. Dans *Wild Cards*, des extraterrestres libèrent en 1946 un virus mutagène, le Xenovirus Takis-A, qui se répand dans l'air. Le résultat est assez instable. Les infestés risquent



EN-HAUT : La première apparition de Wonder Man et sa mort immédiate (même si depuis il va mieux), un des épisodes qui ont appris à G.R.R. Martin à sacrifier ses personnages.

CI-DESSOUS : *Wild Cards*, un univers partagé de super-héros issu des jeux de rôle et créé à plusieurs mains. Martin en est d'une certaine manière l'éditeur en chef.





CI-DESSUS : *Wild Cards* anticipe des projets tels que *Rising Stars* ou *Heroes*.

CI-DESSOUS : L'adaptation de *Game of Thrones* chez Dynamite (traduite en France chez Dargaud).



trois destins. Le plus courant est de ne pas supporter la chose et d'en mourir (on dit que les malheureux ont "tiré la Reine Noire". D'autres sont transformés en créatures difformes surnommées les Jokers et enfin, seule une minorité des malades, les As, évolue et manifeste des super-pouvoirs. À partir de là, les romans et les jeux de rôles de l'univers *Wild Cards* s'intéressent, à la

manière d'un univers partagé, à différents personnages vivant dans ce monde. On croise ainsi Golden Boy (qui brille quand il utilise sa super-force), la femme ailée Peregrine ou encore "Great And Powerful Turtle" (un héros pourvu d'immenses pouvoirs mentaux qui craint pour sa sécurité et ne se déplace qu'en faisant léviter une voiture modifiée). Pour parfaire la chose certains sont devenus héros masqués sans avoir été touchés par le virus, c'est le cas de l'archer Yeoman. Au bout du compte, plus d'une vingtaine de volumes seront produits, ainsi que quelques comics publiés par Marvel sous le label Epic, à partir de 1990. Des dessinateurs comme Lee Weeks, Tim Truman, Barry Kitson ou Keith Williams s'y succéderont, avec certains segments écrits directement par Martin. Par un juste retour des choses, *Wild Cards* donnera naissance également à un jeu de rôles. Globalement, c'est un projet post-super-héroïque un peu à la *Watchmen* mais anticipant aussi des choses comme *Rising Stars* ou la série TV *Heroes*. La plupart des héros sont dysfonctionnels, inadaptés à leur milieu et doutent. L'idée est que tout se passe en temps réel (en tout cas au départ) et que Martin, en bon fan, a promis à ses lecteurs de ne jamais faire de reboot. Par contre *Wild Cards* connaîtra un passage à vide, aucun nouveau roman ne paraissant entre 1995 et 2002...

RETOUR AUX COMICS

Il faut dire que G.R.R. Martin se concentre dans l'écriture de romans de fantasy. Il donne naissance à un autre univers complexe qui englobe, à partir de 1996, la saga du *Trône de Fer* ("A Song of Ice and Fire" dans son titre d'origine) mais aussi un certain nombre de préludes et de récits parallèles tels que *Le Chevalier errant*, (*Hedge Knight*) ou *L'Œuf de dragon*. Avec ce nouveau pan de sa carrière, Martin va trouver une popularité nouvelle (et ce même avant l'arrivée de la série TV *Game of Thrones*). Au début des années 2000, c'est un petit studio, les Dabel Brothers, qui ramène cet univers du côté des comics. Les frères Dabel développent en effet un catalogue de BD dérivées d'œuvres littéraires (Robert Silverberg, Orson Scott Card, Robert Jordan), lorgnant sur la fantasy. Ils adaptent *Hedge Knight* en une minisérie de six épisodes, dessiné par Mike S. Miller. Les Dabel fondent une bonne partie de leur visibilité sur le fait d'avoir "décroché" un accord avec Martin.

Ils lorgnent aussi ouvertement sur *A Song of Ice and Fire*. Dans ce contexte les Dabel lancent aussi en 2008 une nouvelle version du comic-book *Wild Cards*, scénarisé par Daniel Abraham (romancier qui est un peu le "bras droit BD" de Martin et qu'on retrouve sur plusieurs de ses adaptations). En 2010, néanmoins, la corde rompt. Les Dabel préparent un calendrier du *Trône de Fer* pour lequel Martin a demandé qu'on confie les dessins à Mike Kaluta. Le studio ne s'entend pas avec l'artiste. Kaluta claque la porte. Furieux, G. R. R. Martin fait de même et demande à son agent d'annuler les contrats le liant aux Dabel. D'autant qu'avec le succès croissant de ses romans, l'auteur ne manque pas d'alternative. La même année *Avatar* adapte en comic-book un autre de ses ouvrages, *Riverdream* (la BD est depuis parue en France chez French Eyes). En 2011, c'est chez Dynamite qu'apparaît finalement le comic-book *Game of Thrones*, qui s'étirera sur 24 fascicules (pas forcément mieux produits que s'ils avaient été gérés par les Dabel). Le problème c'est que la licence de Dynamite concerne les romans, tandis que le titre, lui, vise à attirer le public de la TV. Dans les romans les personnages sont plus jeunes... ce qui complique considérablement la mise en image des scènes violentes ou à caractère sexuel. C'est également Dynamite qui terminera la publication de la série *Wild Cards* entamée par les Dabel.





Brothers, mais dans un désintérêt général. Il faut dire que *Wild Cards* était peut-être en avance sur son temps mais a depuis été rattrapé par pas mal de choses. Dans le même temps, la visibilité actuelle de G.R.R. Martin fait que la licence est presque assurée d'attirer l'attention de partenaires. Dans les grandes lignes, la saga a tout pour plaire, avec un héros archer, des pouvoirs spéciaux à gogo. D'ailleurs *Wild Cards* est optionné pour le cinéma, chez Universal, depuis 2011. De quoi donner des idées à d'autres.

EMPRUNTS ?

Car une question finale se pose. On sait ce que le jeune George Martin a retiré de ses lectures d'enfances. On connaît aussi les propriétés intellectuelles initiées par Martin qui se sont réincarnées en comic-book. Mais le romancier lui-même a-t-il été une source d'inspiration pour les comics au sens large (comprenez, ceux qui ne portent pas la griffe d'un de ses romans). La réponse est oui, même si la chose échappe sans doute à une partie du public, tant les deux œuvres sont parues à des décennies d'écart. Non, ce n'est pas tant du côté de *Game of*



Thrones qu'il faut chercher une réponse. À l'heure actuelle (et sous l'impulsion de plusieurs séries d'Images ou de *Star Wars*), la tendance est plus à la science-fiction qu'à la fantasy. Mais si vous vous reportez à ce que Marvel a fait depuis *Infinity* ou *Humanity* pour réinstaurer les Inhumains dans une place centrale, tout en y insérant de nouveaux visages, vous avez quelque chose qui ressemble énormément... aux *Wild Cards* de Martin. Avec l'écriture collective qui prévaut aux crossovers, difficile de savoir si ce sont Jonathan Hickman, Matt Fraction, le plus tardif Charles Soule ou même un éditeur qui ont mis la chose en marche. Mais la comparaison des premiers épisodes d'*Inhuman* avec la structure de fond de *Wild Cards* ne laisse pas la place au doute. C'est la même toile de fond. Sur le nombre, il ne faut sans doute pas s'étonner de trouver certains personnages voisins. S'il y a de part et d'autre une femme serpent (Lamia dans *Wild Cards*, Naja dans *Inhuman*), c'est sans doute une simple question statistique. Et d'aucuns souligneront que les Inhumains existent depuis les années 1960, que le fait même que Martin ait été lecteur assidu des *Fantastiques* démontrerait plutôt que la filiation s'est faite dans l'autre sens. Mais c'est bien de la nouvelle règle du jeu établie depuis *Infinity* dont il s'agit. Les cocons provoqués par l'agent mutagène diffusé par Black Bolt donnent le même résultat que le Xenovirus Takis-A : une partie des victimes meurt, une autre est simplement difforme (ce sont les nouveaux Inhumains que Lash détruit parce qu'il les trouve trop faibles pour rejoindre

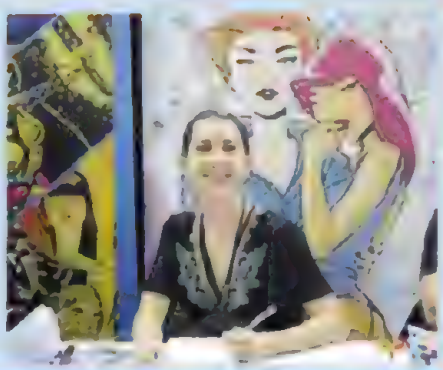
CI-DESSUS : depuis *Infinity*, le mode de transformation des Inhumains a changé, établissant désormais un mode de mutation en trois catégories (les pouvoirs, la difformité ou la mort) qui rappelleront beaucoup de choses aux lecteurs de *Wild Cards*.

sa race) et certains, enfin, accèdent aux super-pouvoirs. Lash assassine les "Joker" et recrute les "As". Même la propagation du nuage à travers le monde Marvel a des similitudes avec les *Wild Cards*. Dire que les deux œuvres sont identiques serait exagéré. L'essentiel des personnages est différent. Mais c'est comme si quelqu'un créait de nos jours une BD où quatre astronautes reçoivent des pouvoirs à la suite d'un bombardement cosmique. Même si les pouvoirs diffèrent, on reconnaîtra forcément le modèle, l'architecture. Accusé régulièrement de transformer ses Inhumains en nouveaux X-Men, Marvel les transforme en fait en *Wild Cards*. Il ne faut pas sans doute pas y voir la volonté de lorgner sur le public de G.R.R. Martin. Les *Wild Cards* n'ont pas la notoriété d'un *Trône de Fer*, alors si en plus on n'utilise pas leur titre... Quelqu'un, chez Marvel, a plus probablement cherché une "logique de contamination" qui permettrait de démultiplier rapidement les Inhumains, tout en les insérant dans la société. Reste alors une perspective croustillante : que se passerait-il si un éditeur de comics récupérerait la licence *Wild Cards* pour la traiter avec sérieux ? Ou si Universal avançait réellement dans son désir d'en faire un film ? Ne serait-ce pas un gros pavé dans la mare, en ce qui concerne les plans que Marvel entretient pour ses Inhumains ? En attendant, après avoir été introuvables en VF pendant des années, les premiers tomes de *Wild Cards* ressortent en France, chez J'ai Lu, à partir de juillet 2015. À vous d'y chercher les ressemblances...

Xavier Fournier

WINDHAVEN : UN PETIT AIR FRENCHIE

La scène se passe lors du dernier Comic Con de New York. Un homme avance vers le stand qu'Elsa Charretier partage avec Fabrice Sapolsky. Il se présente : "Bonjour. Je viens de la part de George R.R. Martin. Il suit votre travail depuis quelque temps, il voudrait que vous dessiniez un projet pour lui, vous acceptez d'en parler ?". La jeune dessinatrice, exposante pour la première fois aux USA n'en revient pas. Et pourtant. Quelques semaines plus tard, Random House communique officiellement : l'éditeur (un des plus gros aux États-Unis) publiera un roman graphique tiré de *Windhaven*, un livre de science fiction écrit par Martin et Lisa Tuttle en 1981. Cette dernière assurera personnellement la transcription en BD qu'Elsa illustre. Sortie prévue quelque part en 2016...





BATMAN ARKHAM KNIGHT CHAPITRE FINAL

QUATRE ANS APRÈS BATMAN : ARKHAM CITY, ROCKSTEADY CONCLUT ENFIN LA SAGA VIDÉOLUDIQUE QUI A RÉVOLUTIONNÉ L'UNIVERS DC SUR CONSOLES. ACTION, RÉFLEXION... ET CONDUITE FAÇON GTAI UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE POUR DEVENIR "LE" BATMAN !

Il n'est pas si loin, le temps où on planait au-dessus des toits de Gotham City, me direz-vous. Eh oui, après *Arkham City* en 2011, Warner Interactive avait sorti une préquelle à la saga *Batman : Arkham Origins*, qui revenait sur les premières années de Bruce Wayne en Batman. Mais les retours avaient été mitigés chez les fans du Chevalier Noir. Et pour cause, Rocksteady Studios n'était pas aux commandes. "Nous ne sommes jamais vraiment partis..." nous confie Guy Perkins, le marketing game manager de Rocksteady, "À peine avons nous terminé le développement d'*Arkham City* que nous commençons *Arkham Knight*. Nous nous sommes penchés longtemps sur ce jeu pour qu'il soit le meilleur possible." Une conception qui a connu un retard important.

BIGGER AND BETTER?

Initialement, le jeu était prévu pour le 14 octobre 2014. Mais en juin de la même année, le couperet tombe : la sortie est reportée à 2015. Les joueurs du monde entier guettent la date. Il faudra attendre le 23 juin 2015. Et pour cause, le gameplay est poussé à l'extrême, avec notamment l'inclusion de la Batmobile. "Exactement. Le point de départ était la Batmobile. Rendre son utilisation possible a été un énorme challenge. Ce véhicule représente tant de choses pour le public. Les fans la réclamaient. Dans *Arkham Asylum*, le joueur pouvait être le plus grand détective du monde. C'était un jeu assez fermé, intime. Avec *Arkham City*, il est devenu le Chevalier Noir, on pouvait s'accrocher au building avec le grappin, planer à travers la ville...

Et pour boucler la boucle, et pour vous donner l'impression d'être Batman, il vous faut la Batmobile" déclare Perkins, "Pour pouvoir la rendre jouable, on a passé pas mal de temps sur son design, mais aussi sur la création d'un vaste terrain de jeu. Gotham City se devait d'être assez grande pour supporter ce monstre de ferraille. Elle peut détruire les immeubles, se propulser au-dessus des ponts... Il fallait qu'on respecte les attentes des joueurs. Rendre l'expérience de conduite amusante mais réaliste a été un sacré défi pour toute l'équipe."

La Batmobile est donc un élément clé de l'intrigue. Le Joker ayant connu un funeste destin à la fin d'*Arkham City*, les criminels ont décidé de se partager son territoire. En tête de liste, l'Épouvantail. Ce dernier veut



propager sa toxine et créer une panique sans précédent dans la ville. Batman pourra-t-il l'arrêter ? Rien n'est moins sûr puisqu'un autre justicier débarque : l'Arkham Knight (le "Chevalier d'Arkham"). Avec un costume proche de celui de Batman, on pourrait croire qu'il est là pour l'aider dans sa quête. Mais l'énigmatique héros veut être le seul homme chauve-souris. Pour arriver à ses fins, il a une armée privée à sa botte. Il fallait donc à Bruce Wayne un véhicule armé jusqu'aux jantes, capable de franchir des ponts et de traverser des immeubles. Une inspiration entre films et comics.

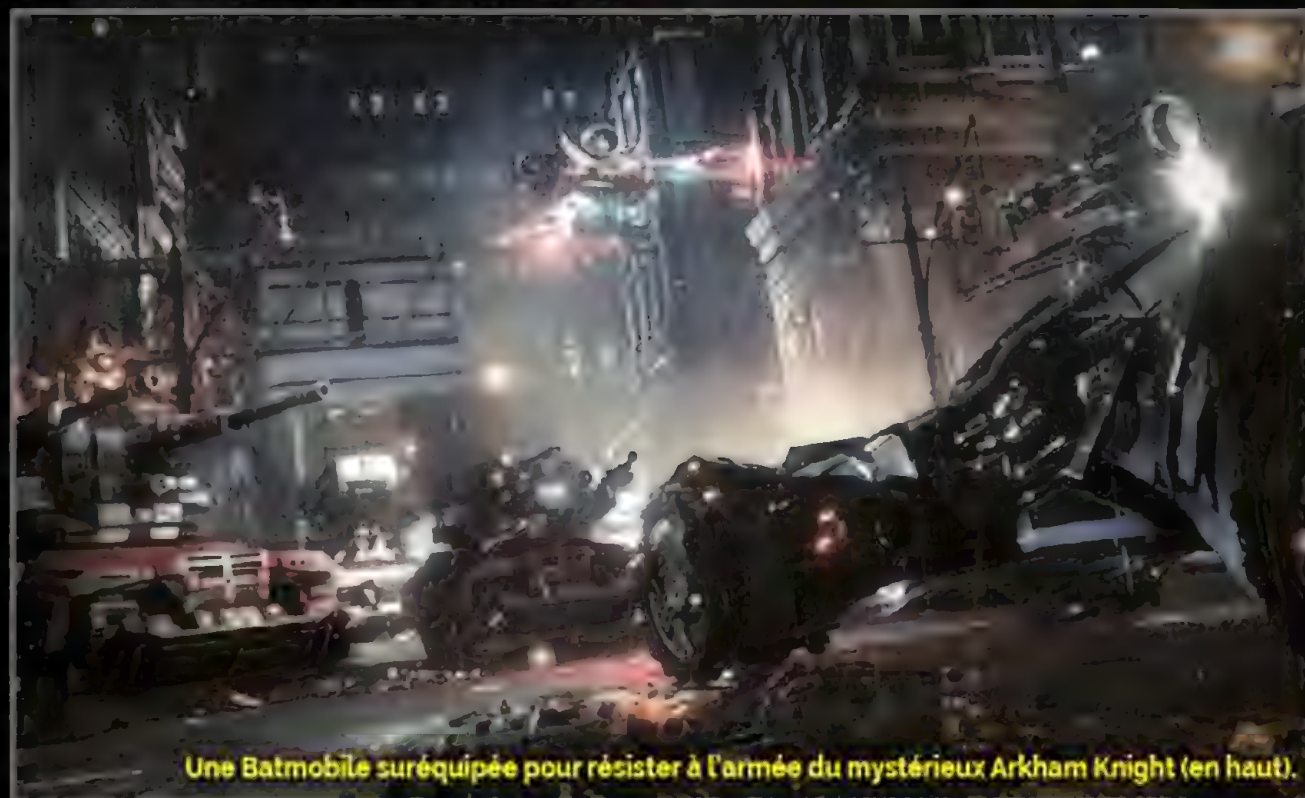
CHAR D'ASSAUT

"Chez Rocksteady, nous aimons bien fouiller pour trouver des designs originaux", explique le game manager. "Avec Arkham Asylum, nous avons établi un certain look graphique pour l'univers de ces jeux. La Batmobile est un mélange de plusieurs styles. On avait pu l'apercevoir dans Arkham Asylum. Mais nous voulions repenser tout ça. Elle a un

aspect militaire, avec des éléments un peu fantaisistes, également. Elle est puissante, rapide, imposante. Nous nous sommes assurés de proposer un véhicule dont le visuel serait en adéquation avec le gameplay."



Geoff Johns et Jim Lee ont participé à la création du mystérieux Arkham Knight.



Une Batmobile suréquipée pour résister à l'armée du mystérieux Arkham Knight (en haut).

ON SE CONNAÎT?



BAT-FAMILY : depuis Arkham City, on a plaisir à jouer avec Nightwing et Robin dans des campagnes solo. À présent, les deux sidekicks se mêleront au combat et il sera possible de les jouer. Kevin Conroy, doubleur mythique de Batman/Bruce Wayne, reprend le rôle qui l'a rendu célèbre.



"CHAT"-ROMANTE : Catwoman occupe une place de choix dans l'univers d'Arkham. Elle ne sera pas la seule à séduire notre héros : Poison Ivy et Harley Quinn seront aussi de la fête. Cette dernière a le droit à sa propre aventure solo.



GORDON AU RAPPORT : James Gordon, le commissaire de Gotham City est toujours fidèle au poste. Sa fille Barbara, alias Oracle, est également un atout précieux pour le héros. Elle a le droit à sa quête solo, une préquelle qui revient sur son passé de Batgirl (avec le Season Pass).



GUERRE DES GANGS : le Pingouin, Double-Face, Bane, et le Sphinx cherchent à prendre le contrôle de la ville. Mais qui est le Red Hood (dans les comics, il s'agit de Jason Todd, le second Robin) ? Serait-il lié à Arkham Knight ? Est-il un allié ou un ennemi ?

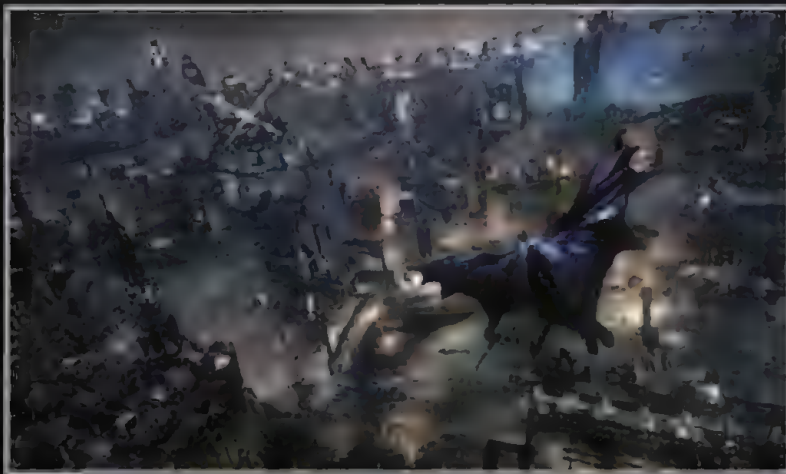
Effectivement, le pilotage du bolide blindé est presque "jouissif". On passe sans problème à travers la masse d'ennemis qui vous barre la route, grâce aux armes, bien sûr, mais surtout grâce à la maniabilité de la Batmobile. Elle permet aussi de faciliter les déplacements dans la carte de jeu gigantesque. On pourra à loisir rouler dans la ville ou s'expulser pour gagner de la hauteur et planer sur des centaines de mètres. Mais y aurait-il des véhicules cachés dans la Batcave ? "Pour ne pas gâcher la surprise, nous dirons que nous ne parlons que de la Batmobile pour le moment..."

NOUVELLE GÉNÉRATION

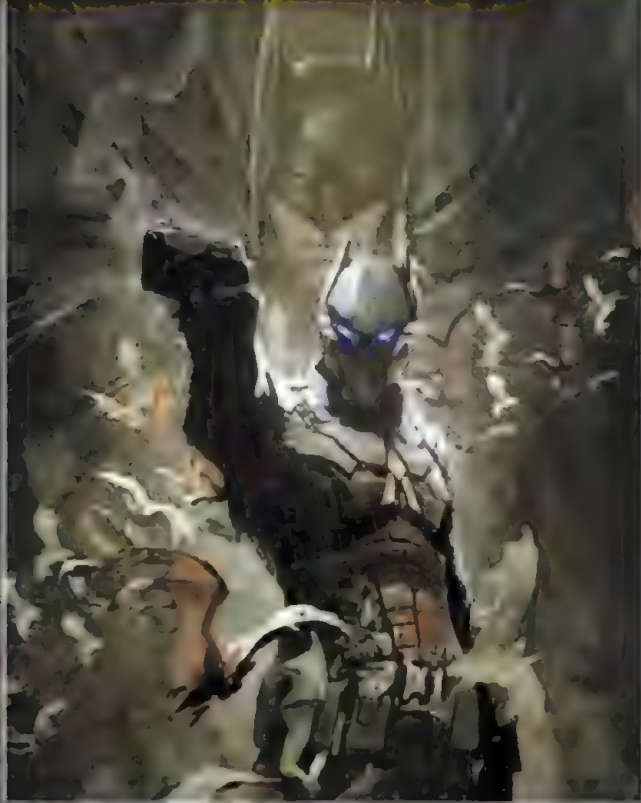
En 2014, les développeurs de Rocksteady déclaraient que le nouvel opus ne serait disponible que sur les consoles "next gen" Playstation 4 et Xbox One, (ainsi que sur PC). Les fans avaient hurlé. Du consumérisme pour augmenter les ventes de ces nouvelles consoles ? "Le fait d'intégrer la Batmobile au jeu nous a confortés dans notre décision", rassure Dax Ginn, le producteur de la saga Arkham. "Pour que les joueurs apprécient une expérience de jeu aussi intense que sur les deux premiers volets, nous devons passer aux consoles next gen. Il nous fallait la puissance des processeurs de ces consoles pour obtenir une Gotham City ultra-détaillée, une Batmobile inarrêtable, sans faire ramer le jeu." Le jeu n'a aucun écran de chargement. Ainsi les cinématiques s'enchaînent sans temps mort avec les phases de jeu. Du coup, si vous vous amusez à enfiler un costume alternatif, vous le verrez apparaître durant les phases de dialogues. Un moyen de conserver l'immersion dans cet univers gothique.

HISTOIRE DE...

Contrairement à Arkham Asylum et Arkham City, le jeu n'est plus écrit par Paul Dini, le célèbre scénariste de comics et de dessin animés (le co-créateur, entre autres, d'Harley Quinn). "Sefton Hill, notre designer en chef, l'une des têtes de notre studio, avait une vision claire de l'histoire. Il avait prévu trois actes distincts : Asylum, City et Knight. DC nous a fait confiance. Nous avons étroitement collaboré avec eux. Mais cette fois, c'est notre équipe de scénaristes, supervisée par Sefton, qui s'est chargée de donner vie à cette aventure. C'était plus facile pour nous. Nous pouvions modifier des choses plus rapidement quand il le fallait." Sefton Hill avait participé à l'écriture de la mini-série Arkham Unhinged, préquelle d'Arkham City. Cette fois encore DC capitalise sur la sortie avec Batman: Arkham Knight, un comic



Batman : Arkham Knight a le droit à une préquelle éponyme, en comics numérique et papier.



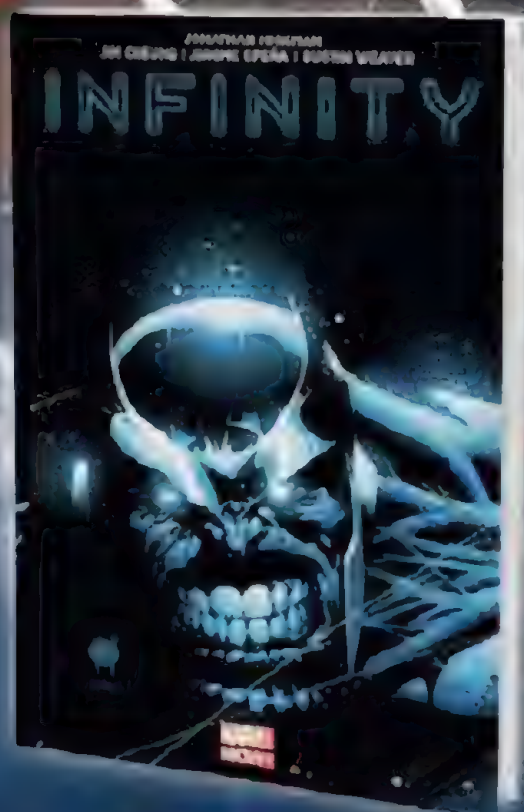
book digital comblant l'histoire entre City et Knight. Et pour titiller les collectionneurs, il faut noter que deux versions collector seront disponibles le jour de la sortie : l'une contenant une statue rendant hommage à Batman, l'autre une statue de la Batmobile, transformable en mode poursuite et combat. En plus des DLC exclusifs proposant des tenues et campagnes multiples. On ne va pas s'ennuyer pour cet opus final.

Pierre Bisson



INFINITY

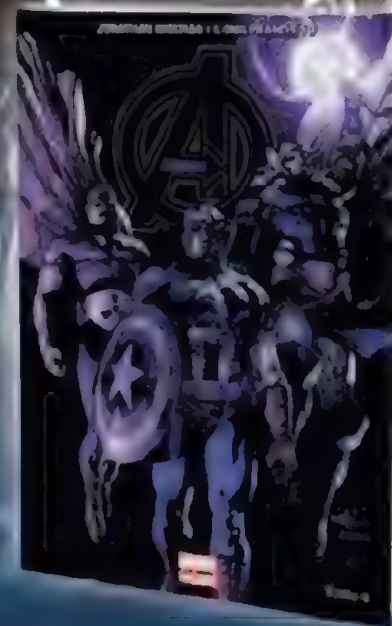
LA PLUS GRANDE
BATAILLE COSMIQUE
DE TOUS LES TEMPS



MARVEL NOW! INFINITY
Jonathan Hickman, Jim Cheung et Jerome Opeña



MARVEL NOW! NEW AVENGERS T02
Jonathan Hickman et Mike Deodato



MARVEL NOW! AVENGERS T04
Jonathan Hickman et Leinil Francis Yu

LE 1^{er} JUILLET **AU RAYON BD**



ITD MAGNÉTO

CHIP ZDARSKY LE CANARD DÉCHAÎNÉ ?



CHIP ZDARSKY, DESSINATEUR ET SCÉNARISTE CANADIEN A DÉBARQUÉ DANS LES COMICS EN CO-CRÉANT *SEX CRIMINALS* (EISNER AWARD DE LA MEILLEURE NOUVELLE SÉRIE 2014) AVEC MATT FRACTION. IL ÉCRIT AUSSI *HOWARD THE DUCK* POUR MARVEL ET *KAPTARA*, EN CREATOR-OWNED AVEC KAGAN MCLEOD, CHEZ IMAGE. ORIGINAL, DRÔLE, SANS FILTRE, IL NE BOUDE PAS SON PLAISIR !

Chip Zdarsky n'est pas votre vrai nom, vous vous appelez Steve Murray et vous écrivez aussi le pseudo de Todd Diamond, pourquoi ? Qui est véritablement Chip Zdarsky ?

J'écrivais depuis 14 ans pour un journal canadien conservateur, le *National Post*, et je me suis dit que si je faisais des trucs choquants, alors autant que ce soit sous un pseudo ! À la même période, je faisais aussi un comic-strip appelé *Prison Bunnies*, qui était assez noir, donc je l'ai attribué à Chip Dzarsky. Et j'ai bien fait : quelque temps après, mon éditeur a reconnu ma voix à la TV, sous le nom Chip Zdarsky, parler de *Prison Bunnies* et elle m'a rapidement passé un coup de fil, pas super ravie...

Vous travaillez toujours pour eux ?

J'ai démissionné en 2014, c'était trop compliqué de garder deux jobs à plein-temps. J'aimais bien ce boulot, sincèrement ! Et je ferai peut-être encore des trucs pour eux dans le futur, c'est juste que j'avais trop de choses à faire, et envie de voir ma petite amie, aussi !

Vous n'avez donc pas consciemment choisi de faire carrière dans les comics, en fait ?

Non ! Je faisais des comics en coulisses, pour le fun ! Quand je ne bossais pas, j'allais aux conventions, je vendais mes comics, dès que j'avais une idée farfelue, je la postais sur le net, ça m'amusait ! C'est comme ça que j'ai rencontré Matt Fraction, qui écrit *Sex Criminals* !

Vous l'avez rencontré à San Diego ?

Non, sur le forum où il a rencontré sa femme ! Et puis à la convention de Toronto ensuite. On a vite compris qu'on avait le même sens de l'humour, donc on s'est retrouvés. Quand on a lancé *Sex Criminals*, on était persuadés que c'était un bouquin qui n'intéresserait que nous. Matt m'avait dit : "Tu réalises que ça dure trois épisodes et basta, ce truc ?" J'ai répondu que je le savais, bien sûr, en me demandant qui allait vouloir lire un truc pareil, à part nous ! Le secret, c'est que Matt écrit le script pour moi, je suis son public et je fais les dessins pour lui, il est mon public. Et on essaye tous les deux de faire rire l'autre. Il n'y a pas tellement de séries de ce genre dans le monde des comics. Donc, ou bien les gens n'en veulent pas, c'est ce qu'on se disait au début. Ou bien au contraire, ils apprécient, parce que c'est original. C'est ce qui nous est arrivé et c'est super !

Comment l'aventure *Sex Criminals* (en VF chez Glénat Comics) a-t-elle démarré ?

J'étais à Ottawa, et je couvrais un match de boxe de politiciens.

Chez nous, les politiciens se tapent vraiment dessus ! (rires). C'était un gala de charité, j'étais complètement épuisé, et j'envoie un message à Matt, pour lui dire qu'on devrait faire quelque chose ensemble. Je lui propose un truc qui ressemble un peu à *Game of Thrones*, en moins bien, et ce n'est pas grave, puisqu'il ne regarde pas la série ! Il me dit "C'est pas mal, mais pourquoi on ne fait pas plutôt un truc sur un couple qui braque les banques pendant qu'ils couchent ensemble ?".

J'ai dit OK ? J'avais 4 heures de train devant moi, on n'a pas arrêté de s'envoyer des messages, des idées, des blagues de cul, etc. Cette première étape a été assez rapide ! Au début, Jon devait être le héros, seul. Et ça ne fonctionnait pas. Comme on écrivait pour quelqu'un de trop proche de nous, un mec à l'âge moyen, blanc, il n'y avait pas de challenge. C'est à partir du moment où on a dû écrire pour Suzie et sortir u de notre zone de confort que c'est devenu un défi et qu'on a commencé à s'amuser.

Qu'almez-vous le plus dans vos héros de *Sex Criminals*, Jon et Suzie ?

Je préfère Suzie à Jon. Je dirais que Jon me représente, il y a environ 10 ans, et Matt aussi probablement... J'aime la franchise, l'honnêteté de leur relation. Ils n'en sont qu'au début, donc c'est encore la période de la fusion, les débuts d'un amour, les trois premiers mois, c'est toujours plus facile. De bons moments, du sexe, ça roule. C'est après que ça se corse... Est-ce que cette personne est vraiment la bonne ? Est-ce que ça va continuer de fonctionner entre nous ? Le volume 2 démarre à ce moment-là et je trouve ça vraiment intéressant.

Quand vous devez montrer les réactions de Suzie, est-ce que vous enquêtez

auprès des filles de votre entourage ?

Ma petite amie ne lit pas la série, donc non ! Mais Matt le fait pas mal, oui. Il demande à sa femme, à ses amies, et maintenant que la série est assez populaire, plein de gens nous envoient des idées. Dans les conventions, de nombreuses femmes viennent à notre table et c'est fun. Quand j'ai débuté dans les comics il y a une quinzaine d'années, 95 % du public était masculin, c'était l'ennui total !

Les filles apportent de la fraîcheur et leurs lettres sont bien meilleures que celles des mecs. Eux, ils essayent juste des blagues bidon, alors que les filles nous proposent de nouvelles idées, ouvertes, originales. C'est pour ça que le courrier qu'on publie à la fin de la série est quasiment uniquement du

RE
RES
PÈ



- 2003 : *Prison Bunnies* (Legion of Evil Press)
- 2003 : *Rumble Royale* (The Royal Academy of Illustration and Design)
- 2011 : *Monster Cops* (Legion of Evil Press)
- 2013 : *Sex Criminals* (Image)
- 2015 : *Howard the Duck* (Marvel)
- 2015 : *Kaptara* (Image)



courrier féminin. Mais on a aussi une responsabilité, car beaucoup d'entre elles avouent que c'est la première fois qu'elles suivent une BD !

Cette idée des couleurs fluo pour indiquer aux lecteurs quand ils ont stoppé le temps, vous l'avez eue dès le début ?

Oh non ! Matt avait une idée très précise de ce qu'il voulait. J'ai fait 5 ou 6 versions différentes avant celle-là, que je ne vous montrerais jamais, parce que j'ai honte ! Et quand je les montrais à Matt, il me disait d'aller plus loin. Plus brillant, plus coloré ! Ça m'inquiétait car j'avais peur de saturer la page avec tous ces effets, qu'on ne voie plus que ça et que ça perde en cohérence. Finalement on a trouvé un juste milieu : quand ils sont dans le monde "normal", il n'y a pas de dégradé, pas de couleurs douces, et quand ils vont dans "le grand calme", on fait ce qu'on veut !

Si vous pensiez que ça n'allait pas durer, vous n'avez pas prévu de plan à long terme, non ?

On a une fin, on l'a toujours eue ! Mais avec le succès, on a l'opportunité d'ajouter de nouveaux personnages, de nouvelles situations. On vise d'en faire 69 épisodes, évidemment... Mais on ne sait pas encore si on arrivera jusque-là. On bosse sur le #12 en ce moment, alors il y a le temps !

Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur les méchants dans Sex Criminals, on ne comprend pas très bien qui ils sont, ce qu'ils font ?

C'est voulu. On essaye de garder un peu de mystère autour d'eux. Cooper paye pour tout ça, mais c'est elle qui est la chef, qui contrôle les deux autres... On dira dans les épisodes suivants pourquoi ils veulent garder le monopole... Jusqu'ici ils étaient seuls avec ce pouvoir, il ne faut pas l'oublier... Généralement, ceux qui mettent le sexe au ban de la société sont ceux qui ont les pires fantasmes ou perversités... Comme dans ces faits divers, quand un conservateur intégriste, religieux, qui fait des diatribes anti-sexe, est retrouvé égorgé dans un donjon sado maso ! (rires) J'ai toujours bien aimé cette dualité chez les vilains. Vous en verrez bientôt encore plus...

Vous avez toujours voulu faire paraître cette série chez Image ?

Oui, ils voulaient vraiment travailler avec Matt, et dès qu'on leur a proposé le pitch, ils ont accepté. Aujourd'hui, j'ai l'impression de faire partie d'une secte ! J'aime Image, ils offrent le meilleur contrat



possible aux USA, en ce moment. Je saoule mes copains pour qu'ils viennent tous chez Image ! C'est devenu ma deuxième maison.

Mais vous avez quand même accepté de faire Howard the Duck, chez Marvel !

Oui ! Je trouvais ça drôle ! J'adore le personnage. J'ai tout de suite pensé à quelques idées qui auraient dû me faire virer de chez Marvel, mais ils sont plus résistants que ce je croyais ! (rires) Sex Criminals est ma priorité et Howard est ma récréation. Je le fais dans mon lit, quand je déjeune etc. J'ai grandi en lisant ces comics alors c'est chouette de pouvoir moi-même les écrire ou les dessiner. Mais je sais que ça ne durera pas, parce que Marvel n'est pas le meilleur endroit pour les auteurs. C'est juste une super expérience.

Comment votre personnage va-t-il Interagir avec le reste de l'univers Marvel ?

J'ai choisi de situer l'action à New York, la ville des super-héros, ainsi je peux m'amuser avec qui j'ai envie ! Spider-Man par exemple, ou She-Hulk. Je n'aurai jamais plus l'occasion de faire ça, alors je m'amuse ! Et puis ça me permet de pointer quelques hypocrisies aussi... Ce qui est drôle, c'est qu'Howard est le personnage le plus banal de cet univers. C'est un canard. C'est un type normal. C'est justement en le confrontant à des gens qui mettent des collants dans la rue pour aller frapper des méchants que ça devient intéressant...

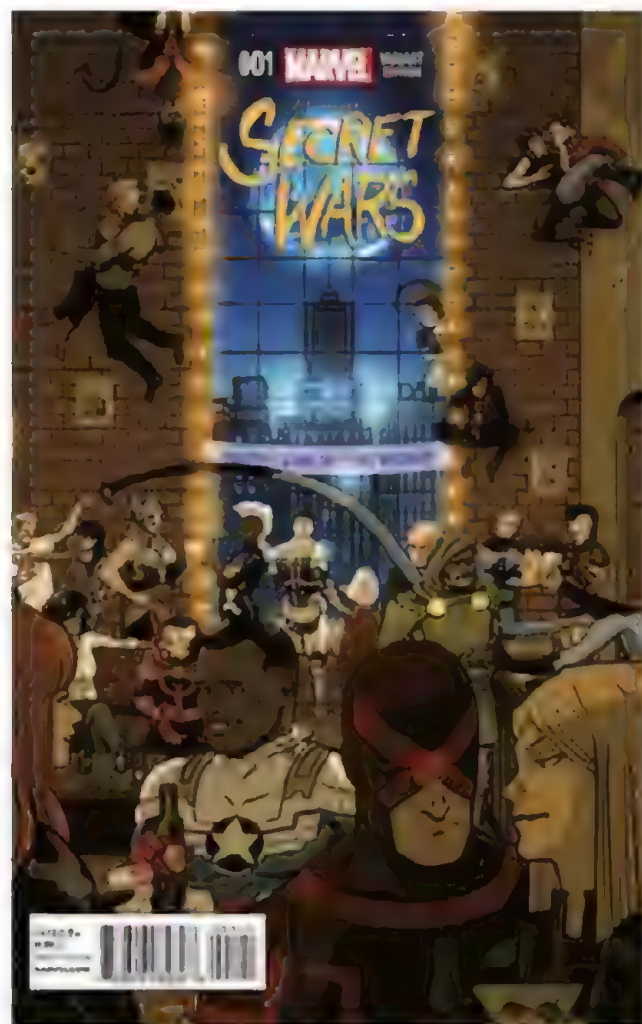


EN HAUT & EN BAS : dans Sex Criminals, les choses se passent sous le niveau de la ceinture. Mais c'est assumé et au cœur même du récit.

CI-DESSUS : Kaptara, nouvelle série que Chip écrit chez Image.

AU CENTRE : même si Howard est revenu à la célébrité de manière inouïe, après une simple apparition post-générique de Gardiens de la Galaxie, le comic-book ramené dans la foulée doit lui aussi prouver qu'il séduit le public.





Alternant les casquettes de scénariste et de dessinateur, voici Chip en mode illustrateur de couverture, pour cette variante de *Secret Wars* (en haut) et cette autre d'*Ultimate End* (en bas) où il semble promettre le pire sort à Brian Michael Bendis.



Historiquement, Howard atterrit toujours dans des situations bizarres, je continue la tradition !

Est-il prévu dans *Secret Wars* ?

Je n'en sais rien ! Marvel ne me tient pas encore au courant de ses plans ! J'ai juste dessiné une couverture avec différents stades de la vie d'Howard et c'est drôle, les lecteurs se prennent la tête, en essayant de comprendre quel mystérieux message j'ai voulu faire passer !

Vous avez démarré chez Dark Horse, quels souvenirs en gardez-vous ?

Oh mon Dieu, ça date ! Je devais faire les couleurs, en peinture, sur une série qui s'appelait *Fierce*. C'était quatre épisodes. Un sacré challenge pour moi. Je bossais avec les Love brothers : Robert and Jeremy Love. J'évite absolument de revoir ces pages, sinon je déprime ! Mon travail était nul ! J'ai rebossé avec Dark Horse il n'y a pas longtemps, j'ai fait une couverture pour *Fight Club 2*, c'était cool ! J'adore l'idée que le succès de *Sex Criminals* incite les gens à me proposer de faire des couvertures ! J'en ai fait une autre pour *Archie*, récemment. Et quelques-unes pour Marvel. Je suis content parce que ça me donne l'occasion de revenir à la peinture à l'huile. Car *Sex Criminals* est entièrement numérique, donc parfois j'en ai ras le bol de dessiner sur ma palette graphique. La peinture, ça me change et ça fait travailler mes vieux réflexes.

Vous dessinez quand même beaucoup sur palette graphique ?

Sex Criminals oui, avant non. On savait depuis le début que ce serait plus rapide. Et en plus, je pensais que personne ne voudrait acheter les planches originales d'une série pareille... Quand on me demande où sont les pages originales, je suis toujours surpris ! Voyons le bon côté

des choses, non seulement je bosse plus vite mais je bosse partout !

"Je saoule mes copains pour qu'ils viennent tous chez Image!"

Diriez-vous qu'en tant que Canadien, vous aviez un point de vue un peu différent de celui des Américains sur les comics ?

À Toronto, la communauté comics est assez underground et très créative. Seth Chester Brown, Joe Matt par exemple, viennent de là. C'est peut-être plus facile d'être considéré comme

un artiste au Canada, plutôt qu'aux États-Unis, on a peut-être moins peur d'innover.

Quelles ont été vos plus grandes influences ?

Ces dernières années, comme je bossais surtout au journal, mon influence principale a été de rendre mes trucs à l'heure !

Ça, vous avez tout intérêt à continuer à le faire dans les comics !

Oui, je sais... Mais pour revenir à mes influences, souvent, les autres me disent que ce que je fais ressemble à du Daniel Clowes ou à du Kyle Baker. Et ce n'est pas étonnant, car c'est ce que j'aime, les romans graphiques indépendants. Même si j'ai grandi en lisant les super-héros, comme tout le monde. Après, logiquement, tu passes à Vertigo. Puis, tu es un étudiant fauché, tu ne lis plus rien. Puis tu découvres Fantagraphics et Oni Press. Et les romans graphiques. Et après, tu lis un peu de tout ! Tu es devenu assez grand pour ne pas avoir de préjugés sur celui qui lit *Batman* et des trucs indépendants !

Ou même, qui écrit les deux genres de séries en même temps !

Oui, et Image est exactement là, au carrefour entre des trucs grand public, de la science-fiction, et des trucs plus pointus.

Quel était votre but en démarrant dans les comics ? Et pourquoi aviez-vous choisi de publier vos travaux online ?

Mon but n'a jamais changé : faire rire les gens... Internet est un outil génial, car vous savez immédiatement si ça marche ou pas ! Vous avez une idée, vous postez un truc, paf ! Vous avez la réponse des lecteurs ! A contrario, les épisodes de comics sur lesquels je bosse ne seront pas visibles avant des mois ! C'est pour ça que j'aime bien poster des pages online. D'ailleurs, c'est comme ça que Fox animation m'a découvert et m'a contacté pour bosser sur des séries !

Qu'est-ce que vous aimiez le plus quand vous écriviez votre fameuse colonne *Extremely Bad Advice* ?

D'aider les gens, voyons ! (rires) On n'avait pas de colonne de conseils, ce n'est pas possible pour un grand journal ! Alors j'en ai proposé une, complètement décalée, bourrée de mes conseils... Du coup ils l'ont appelée *Extremely Bad Advice* ! Ce qui était génial c'était le feed-back des lecteurs ! Je recevais des tonnes de lettres, d'E-mails, de blagues, de faux problèmes auxquels je répondais avec de fausses solutions... C'était super, et ça me manque, mais après l'avoir fait pendant six ou sept ans, je crois que j'avais fait le tour de la question...

Pourquoi avoir fait *Monster Cops* ?

Pour avoir au moins un truc à montrer à des enfants. Je sortais de *Prison Bunnies*, qui n'est vraiment pas pour eux. On cherchait quelque chose tout public, et là je me dis, pourquoi ne pas mélanger des trucs super connus, des monstres et des flics et... voilà ! Ça n'a pas aussi bien marché que je l'espérais, je crois que j'en ai encore 1000 exemplaires dans mon garage, mais c'était fun ! J'adore les enfants et j'aime les voir lire des comics, peut-être que c'est pour ça que j'ai accepté *Howard the Duck*. Ainsi, je peux dessiner des pénis pour les fans de *Sex Criminals* et des Howard le canard pour les enfants ! (rires) Si j'ai le temps, un jour, je referai du *Monster Cops*.



J'ai le souvenir d'une page géniale où vous aviez dessiné TOUS les personnages de *Lost*. Vous faites souvent ça ?

C'est le genre de dessins qui m'a fait connaître ! Le premier, c'était une page avec TOUS les personnages du Muppet Show, il y en avait cent un ! Ça m'a pris trois jours, sans dormir, je n'y voyais plus rien, et je m'étais fait mal au bras, j'ai dû prendre un congé maladie après ça ! J'ai tendance à en faire trop, aujourd'hui, je fais plus attention. J'ai fait aussi un *Wizard of Oz* avec quatre cent personnages ! Mais avec une palette graphique, c'est moins douloureux !

Vous avez une nouvelle série chez Image, *Kaptara*, dessinée par Kagan McLeod, vous pouvez en parler un peu ?

C'est génial ! Il est talentueux, chaque fois que je reçois une de ses couvertures je suis scotché ! C'est super de créer un univers entier, d'avoir toute latitude pour le faire !

Il paraît que c'est une saga gay. Comment est née cette série et que raconte-t-elle ?

Quand j'ai compris que *Sex Criminals* allait durer plus que trois épisodes et que j'allais bosser dans les comics, je me suis dit qu'il me fallait des projets. J'avais cette idée d'un monde peuplé de figurines, un peu comme dans *Toy Story*, mais plus effrayants. Et j'ai tout de suite pensé à Kagan et à Image. Le héros de *Kaptara* s'appelle Keith Kanga, il est ingénieur et a atterri sur Kaptara avec son équipage. Ce qui l'a fait arriver là met la Terre en danger... Va-t-il réussir à retrouver ses amis et à rentrer chez lui ? Je ne vais pas vous le dire ! Il a de l'humour, un passé pas très glorieux, son compte de ruptures, de problèmes familiaux. Il a un côté Peter Parker, sans oncle Ben... Bref, vous verrez !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

CI-DESSUS : l'art et la manière de faire illusion à l'univers des films, tout en caractérisant la chose par une bonne dose de dérision.

À GAUCHE : Prince Vaillant vu par l'artiste.



GEORGE LUCAS PRÉSENTE

HOWARD THE DUCK

LE SUPER-HEROS LE PLUS SPACE DE LA GALAXIE !



UNE ÉDITION COLLECTOR PLEINE COMME UN ŒUF !

- Le film dans sa version cinéma intégrale pondue par George Lucas
- Les aventures du héros le plus palmé du cinéma pour la première fois en version restaurée Haute-Définition Full HD 1920 x 1080
- La version française d'origine et la version originale sous-titrée remastérisées en DTS HD MASTER AUDIO 5.1
 - Plus d'1h30 de bonus : Le making-of · Images d'archives · Interviews de l'équipe
 - Teaser et bandes-annonces officielles · Clips musicaux · Les effets spéciaux · Les costumes.
- La genèse du héros : présentation exclusive de Xavier Fournier, rédacteur en chef de Comic Box

**HOWARD CANARDE DÈS MAINTENANT
EN COMBO (BLU-RAY + DVD) ET DVD COLLECTOR**



www.elephantfilms.com



ANT-MAN

COUP DE PIED DANS LA FOURMILIÈRE

LE DEUXIÈME ANT-MAN, SCOTT LANG, EST SUR LE POINT DE DEVENIR LE SEUL ET UNIQUE HOMME-FOURMI AUX YEUX DU GRAND PUBLIC DANS LES SEMAINES À VENIR. C'EST LUI QUE MARVEL A CHOISI PARMI DIFFÉRENTES VERSIONS POSSIBLES. UN COUP DE PROJECTEUR QUI PROFITE À UN PERSONNAGE ASSEZ SAIN ET SYMPATHIQUE DANS LA GALAXIE MARVEL.

En mars 1979, les lecteurs les plus attentifs d'*Avengers* #181 aperçoivent Scott Lang, un électronicien, très secondaire employé des entreprises Stark qui ne donne pas l'impression d'être promis à de grandes choses. Surprise! Le mois suivant, le personnage réapparaît avec une tout autre stature (c'est le cas de le dire) dans *Marvel Premiere* #47. Lang (ancien taulard après une petite carrière de cambrioleur) est un père divorcé qui veille sur sa petite fille, Cassandra. Mais celle-ci, victime d'une malformation, doit impérativement être opérée par une chirurgienne spécialisée, Erica Sondheim. Le problème c'est que la praticienne vient d'être enlevée par les hommes de Darren Cross, un industriel qui veut s'assurer ses services. À court d'options, Lang ne trouve rien d'autre que s'introduire dans une maison, en espérant trouver assez d'argent pour engager des mercenaires pour l'aider. Mais il découvre qu'il est tombé chez l'un des Avengers, Hank Pym (voir notre précédent numéro) et lui dérobe son costume d'Ant-Man. Grâce à la tenue, l'homme peut donc lui aussi commander aux fourmis et se réduire à une taille microscopique. Il n'a plus besoin d'aide et peut agir lui-même. Après avoir sauvé la chirurgienne et donc, par ricochet, sa fille, Lang s'apprête à rendre le costume, tout en s'attendant à retourner en prison pour son geste.

Mais là, il a la surprise de tomber sur Pym... qui l'a observé tout ce temps, curieux de voir ce qu'il allait faire de la tenue. Pym lui annonce qu'ayant utilisé le costume d'Ant-Man pour le bien, il ne sera pas jeté en prison... Et il peut même continuer de l'utiliser. Un nouvel Ant-Man est né !

DE TED À SCOTT...

Si John Byrne dessine les premières apparitions de Lang (aussi bien dans *Avengers* #181 que dans *Marvel Premiere* #47-48) et est, de ce fait, souvent crédité comme son co-créateur, il semble qu'il n'exerce pas beaucoup de poids dans sa conception. Byrne ayant son franc-parler, il n'aurait pas manqué de l'affirmer dans le cas contraire. Le personnage est plus assurément le rejeton des scénaristes David Michelinie et Bob Layton, qui œuvrent alors sur la série d'*Iron Man* (tandis que Michelinie écrit seul *Avengers*, ce qui lui a permis de "placer" Lang dans le #181). Byrne et Layton se connaissent pour avoir fait leurs premières armes ensemble chez Charlton Comics (l'ancien éditeur de *Captain Atom* ou *Blue Beetle*). Ce détail est déterminant pour comprendre la genèse de Scott Lang. Layton est un véritable fanatique de Charlton. Il a commencé en produisant des fanzines consacrés aux personnages de la firme. Or, le *Blue Beetle* est connu pour avoir fait l'objet d'une transmission d'identité. Après la mort du premier héros, un nouveau *Blue Beetle*, l'électronicien Ted Kord, prend sa place. Et une fois qu'on sait cela (même si *Yellowjacket* ne décède pas pour laisser sa place et même si Kord n'est pas un jeune père) on s'aperçoit que beaucoup de choses rapprochent les mentalités de Ted Kord et de Scott Lang. On soulignera aussi que la paternité d'Ant-Man le met à part de la plupart des héros Marvel. Scott Lang, c'est donc aussi une sorte de Peter Parker à l'envers. Au lieu d'être instruit par un oncle Ben sur le poids des responsabilités, Scott n'a de cesse de se dépasser pour mériter l'admiration de sa fille. Même si la situation est inversée, Scott Lang reflète cependant beaucoup plus l'esprit Marvel que Pym pouvait le faire en son temps.

UN REMPLACEMENT À REPLACER

Dans la logique du Marvel de 1979, les débuts de Lang peuvent surprendre. En particulier à cette époque. Il y avait en effet jusque-là un autre homme-fourmi en place. Et si ce dernier avait le chic pour jongler entre divers noms, s'il était devenu entre-temps *Yellowjacket* (le "Frelon"), la transmission d'identité n'était pas, alors, dans l'ADN de Marvel. C'était plutôt l'apanage de DC Comics, avec son univers plus vieux, sa logique générationnelle et ses diverses versions de Flash ou de Green Lantern. Il y avait bien un petit remplacement par-ci par-là (typiquement, quand Clint

Barton devint le nouveau Goliath), mais cela restait plutôt confiné à l'intérieur de séries de groupes. Chez Marvel, on ne lançait pas un héros spécifiquement pour en remplacer un autre. Encore que l'erreur serait sans doute justement de se fixer sur les différences avec DC Comics. Le modèle de Scott Lang a sans doute, confusément, une autre origine, un autre type de remplacement. En 1975, dans *Giant-Size X-Men* #1, Marvel avait relancé avec bonheur les aventures des X-Men en escamotant presque tous les membres historiques, pour faire de la place à de nouveaux membres, tels que Tornade, Diablo, Colossus ou Wolverine... Un autre facteur à prendre en compte est la volatilité des copyrights en Amérique. Même si un personnage et un concept sont protégés en termes de propriétés intellectuelles, une marque non utilisée pendant un certain temps peut être considérée comme en "jachère". D'autres peuvent alors s'en emparer. Un nom, pour être bien protégé, doit être utilisé régulièrement. Ant-Man, même s'il n'a fait la même carrière qu'un Spider-Man, n'en reste pas moins un des héros initiaux de la refonte de Marvel dans les années 1960 et l'un des *Avengers* originaux. C'est une marque qu'il convient de défendre si l'on ne veut pas voir réapparaître un Ant-Man ailleurs. Déjà, ce n'est pas la concurrence qui manque. Tarzan a déjà affronté des Ant-Men dans ses romans. Batman a un ennemi méconnu portant le même nom. Il suffirait que DC veuille faire un coup tordu, utilise son Ant-Man de manière notable, pour en bloquer l'utilisation commerciale pour Marvel. Tout cela se goupille autour d'une double problématique : entretenir la marque et faire, si possible, un coup à la X-Men. D'ailleurs la configuration même des épisodes (il était rare que Marvel Premier publie des diptyques) laisse à penser que la saga initiale de Scott Lang avait d'abord été pensée pour un *Giant-Size*. C'est-à-dire le même format qui avait relancé les X-Men et qui servait de "test".

À LA RECHERCHE D'UN DESTIN

Si l'introduction du nouvel Ant-Man est un succès critique, Marvel ne semble pourtant pas décidé à lui donner sa propre série. Se pose alors pour ses créateurs la question de savoir quoi faire du personnage. La chose la plus évidente va se produire : Lang étant employé de Stark, il se retrouve à faire des apparitions fréquentes dans les épisodes d'*Iron Man* co-écrit par Michelinie et Layton, presque au même titre qu'un James Rhodes (futur War Machine). Parfois, même, il enfle le costume d'Ant-Man pour donner un coup de main à "l'homme de fer". C'est le cas dans un épisode fameux (*Iron Man* #133, avril 1980) où Stark est coincé dans son armure et où Ant-Man doit s'infiltrer à l'intérieur. Michelinie utilise aussi Scott Lang en "renfort" au



La première couverture utilisant Scott Lang (*Marvel Premiere* #47, ci-contre) se demandait si c'était un imposteur. Depuis, il a fait ses preuves.

CI-DESSOUS : sa première utilisation du costume.



sein des *Avengers* (#195-198) et dans un épisode de *Marvel Team-Up* (#103) où, avec Spider-Man, Scott affronte le Taskmaster, qui deviendra pour lui un adversaire semi-régulier. Michelinie a donc visiblement des plans pour Ant-Man... Si ce n'est, bien sûr, que dans les rangs des *Avengers*, la Guêpe et



CI-DESSUS : employé de Stark, Scott était toujours prêt à faire des heures sup' dans les *Iron Man* de David Michelinie et Bob Layton.

EN BAS : Ant-Man et Jack of Hearts (le Valet de Cœur), une relation très houleuse.

AU CENTRE : le costume d'Ant-Man au sein des Quatre Fantastiques, un tantinet Spider-Man.



Yellowjacket peuvent déjà se réduire, et que trois héros basés sur la même logique, ce serait au moins un de trop. Ce n'est pas dément de penser qu'à terme, David Michelinie aurait pu évincer Yellowjacket au bénéfice de Scott. Mais le scénariste est débarqué après la réception désastreuse d'*Avengers* #200 (Carol Danvers y accouchait d'un homme la contrôlant mentalement et la forçant à tomber amoureuse de lui) et ses plans pour Ant-Man

prennent l'eau. Dès lors que Michelinie s'écarte de la série et de Marvel en général, la carrière de Scott Lang marque le pas. Qui plus est, le nouvel Ant-Man est une victime indirecte des actions de Pym. Alors que ce dernier est devenu fou et en est venu à taper sur sa femme, la Guêpe, il tombe en disgrâce. Son épouse demande le divorce, mais gagne du galon au sein des Avengers, devenant leader de l'équipe. Les quelques fois où il est question de recruter des membres, la Guêpe ne peut pas s'empêcher de penser qu'il serait trop bizarre pour elle de combattre aux côtés d'un reflet – quand bien même indirect – de son ex-

époux. Scott Lang semble alors passer alors sous la houlette du scénariste Bill Mantlo, qui l'utilise comme guest star dans ses séries *Micronauts* et *Rom*. Mais rien n'en ressort. Il faut attendre 1987 et la saga où les Maîtres du Mal ravagent le manoir des Avengers pour que la barrière qui semble le séparer du groupe vole en éclat. La Guêpe, a court de membres actifs, accepte son aide pour lutter contre la menace. Mais cela n'en fait toujours pas un membre officiel de l'équipe. Scott Lang reste un héros sans série fixe. Heureusement pour lui Michelinie et Layton reviennent quelque temps sur le titre *Iron Man* et lui rendent son rôle de figurant

ÈRE FANTASTIQUE

Un nouveau chapitre va s'ouvrir à partir de 1994 mais loin des Avengers. À l'époque, les *Fantastic Four* (alors produits par Tom DeFalco et Paul Ryan) traversent un cycle où Red Richards est supposé être mort. L'équipe doit continuer d'exister sans lui... Si ce n'est qu'aucun des trois membres survivants ne s'y connaît en technologie. Ant-Man est donc proprement recruté comme consultant scientifique, encore que les Quatre Fantastiques mettront du temps à l'accepter et à le considérer vraiment comme l'un des leurs. C'est la première fois que Scott s'installe régulièrement dans une série. On l'y voit affronter des menaces de première envergure comme Fatalis. Mais c'est aussi une véritable promotion pour sa fille,

Cassandra, qui est projetée avec lui dans ce monde plus super-héroïque. Elle finit par rencontrer Kristoff, le fils adoptif de Fatalis (et en un sens le second Docteur Fatalis lui-même). Les deux enfants s'attachent l'un à l'autre. DeFalco en profitera plus tard pour transposer la chose dans un contexte futuriste. Dans l'univers de MC2 (toutes les séries liées à Spider-Girl, la fille de Spider-Man), on voit Cassandra devenue la super-héroïne expérimentée Stinger (cumulant des aspects d'Ant-Man et de la Guêpe), amoureuse d'un Kristoff lui aussi devenu adulte. Ce passage au sein des Fantastiques est assurément une promotion pour les deux Lang. Il dure en gros une trentaine d'épisodes (*Fantastic Four* #384 à #416) et ne s'interrompt qu'avec la disparition du titre, à l'aube d'*Onslaught* et sa refonte sous la bannière *Heroes Reborn*. Scott et Cassandra sont à nouveau à la rue (d'autant que dans *Heroes Reborn*, Hank Pym fait mine de redevenir Ant-Man).

NOUVEAUX JOBS

De nouveau, Lang doit son salut à une série d'équipe. En 1997, il est sauvé de l'oubli par John Ostrander dans *Heroes For Hire*. Comme le titre l'indique ces héros sont "à louer". Ant-Man, après tout, était employé par les *Fantastic Four*. Il est donc logique de le voir se trouver un nouvel employeur et de faire équipe avec des héros comme Luke Cage ou Iron Fist. La série est cependant de courte durée et puis le standing n'est pas aussi emblématique qu'avec les Fantastiques. C'est le scénariste Geoff Johns qui, en 2002, franchit le pas et donne à Scott le rôle attendu depuis longtemps. Il devient enfin membre des Avengers. Mais Johns l'utilise d'une manière inattendue. Scott était jusqu'ici un personnage d'humeur égale. Dans les Avengers de Johns, Ant-Man est ouvertement en concurrence avec une autre nouvelle recrue, le Valet de

Cœur. Ces deux-là se sautent perpétuellement à la gorge. Leur rivalité ne prend fin que lorsque le Valet de Cœur meurt, laissant un Scott Lang particulièrement amer,

ayant conscience de ne pas avoir été correct avec son co-équipier. En 2002, également, Scott fait quelques apparitions dans la série *Alias*, où il drague l'héroïne Jessica Jones. Le scénariste Brian Michael Bendis installe aussi quelques scènes macabres. Une, en particulier, laisse croire qu'un des ennemis de Jessica aurait assassiné Scott. Mais ce n'est qu'une illusion. Pas question de tuer réellement Ant-Man alors qu'il apparaît par ailleurs dans une autre série. Enfin, pas à ce moment-là.



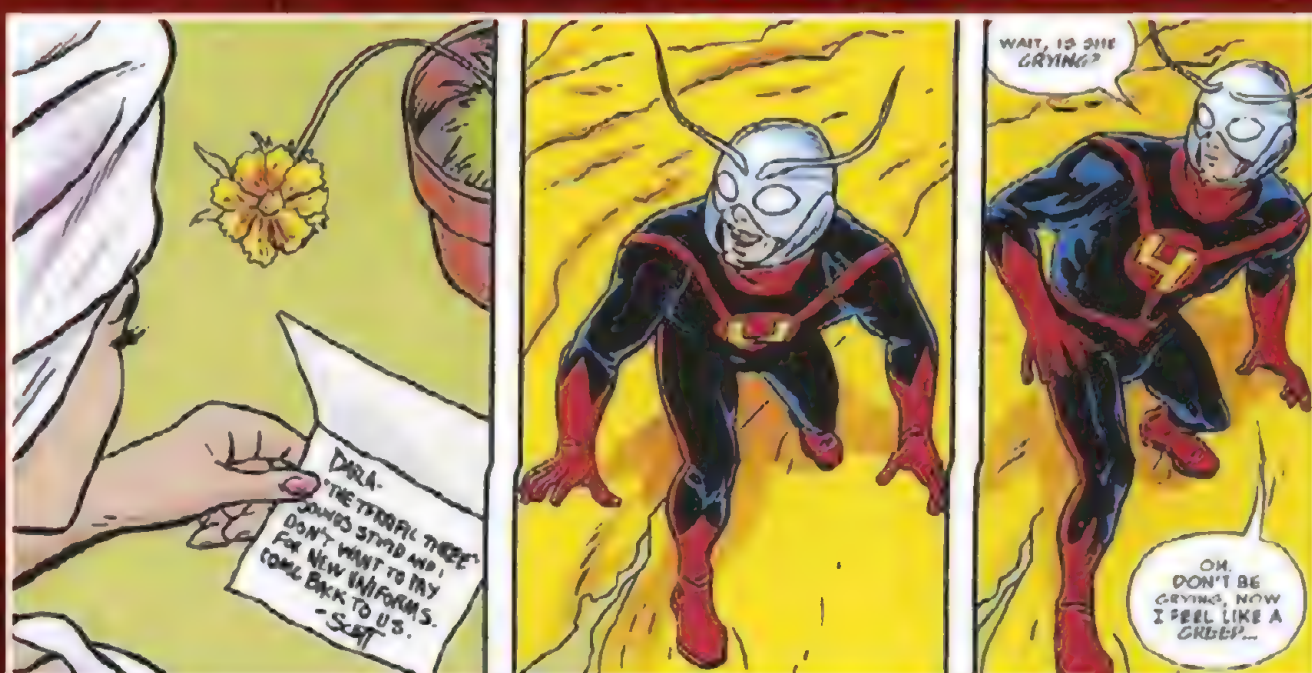
FOURMI ÉCRASÉE

Quand Bendis devient le scénariste des Avengers quelques mois plus tard et qu'il supprime plusieurs personnages (la Vision, Hawkeye...), Ant-Man fait partie des premiers cadavres. La manœuvre libère du coup une nouvelle fois l'identité d'Ant-Man. Prestement, Robert Kirkman en profite pour lancer un nouvel homme-fourmi, Eric O'Grady. Lui aussi a volé le costume d'Ant-Man (cette fois dérobé au S.H.I.E.L.D.) mais c'est une sorte de fripouille voyeuriste, qui aime, par exemple, profiter de sa taille microscopique pour aller rehiquer les femmes sous la douche. Cet Ant-Man politiquement incorrect a droit à sa propre (mais courte) série mensuelle, chose que ni Pym, ni Lang n'avaient connue. Ce n'est pas pour autant la fin de l'histoire de Scott car il devient rapidement un fantôme omniprésent. Sa fille, Cassandra, exposée elle aussi aux particules Pym qui servent à changer de taille, devient la super-héroïne Stature (une sorte de survivance de l'idée de Stinger). Elle intègre les Jeunes Vengeurs dans l'idée de se venger de la Sorcière Rouge, responsable de la mort de son père. L'ironie étant que parmi ses coéquipiers se trouvent les enfants de la Sorcière, qui eux, veulent la sauver. Scott va ainsi devenir l'objet d'une quête d'autant plus longue que le scénariste Allan Heinberg, qui ne brille pas par sa rapidité, va mettre des années à la compléter. Au bout du compte, Stature retrouve la Sorcière Rouge, laquelle a repris ses esprits et aide finalement à sauver Scott en profitant d'un paradoxe temporel. Entre-temps, la place a été dégagée. Eric O'Grady, après un passage chez les Thunderbolts et dans les Secret Avengers, a été tué, reconstruit par des machines comme un être maléfique, Black Ant. Autrement dit la place est libre pour le retour du deuxième Ant-Man. Dans les coulisses, Marvel a en effet décidé que, parmi les multiples personnages qui ont joué à Ant-Man, Scott Lang est le plus sympathique. C'est lui qui sera l'objet d'un film sur grand écran. Pas Pym, marqué par l'affaire de violence domestique, ou pas Eric O'Grady, trop graveleux. L'ennui c'est que, par une sorte de retour de balancier, Cassandra trouve la mort lors de la saga qui ramène son père. Elle est tuée par Fatalis. Tout comme Stature voulait se venger de la Sorcière, Ant-Man n'a alors plus qu'une idée : éliminer Fatalis.

NOUVELLE VIE

Mais (on pourra s'en étonner) il n'y a pas de place pour lui dans les diverses séries Avengers. C'est donc du côté des Fantastiques que Matt Fraction le repêche pour animer la série secondaire FF. Les vrais Quatre Fantastiques se préparant à un voyage dans les dimensions, ils demandent à quelques remplaçants de veiller en leur absence sur les enfants surdoués de la Future Foundation.

Et comme les Fantastiques mettent un an à revenir, Ant-Man, Miss Hulk, Medusa et Miss Chose (fleur éphémère de la Torche Humaine) se retrouvent à jouer les tuteurs contre leur gré. Comme Ant-Man retrouve son rôle de remplaçant de Mister Fantastic, tout le monde attend de lui qu'il soit le chef. Mais lui qui pleure la mort de sa fille se voit assez mal jouer les pères de substitution pour ces enfants. Le ressort est plutôt bien trouvé et, même si son autorité sera souvent remise en cause, Scott profite de son passage FF pour véritablement se reconstruire, aller au bout de sa rage contre Fatalis tout en comprenant que cela ne va pas lui ramener sa fille. Scott n'y laisse pas son âme, fini par entamer une relation avec Darla (Miss Chose). Le seul petit faux pas de



EN HAUT : tué par la Sorcière Rouge, c'est à elle qu'il doit son salut. Mais le prix à payer (la mort de sa fille) a été un lourd tribut.

CI-DESSUS : Scott et Darla, une relation au centre des FF (Future Foundation) de Matt Fraction.

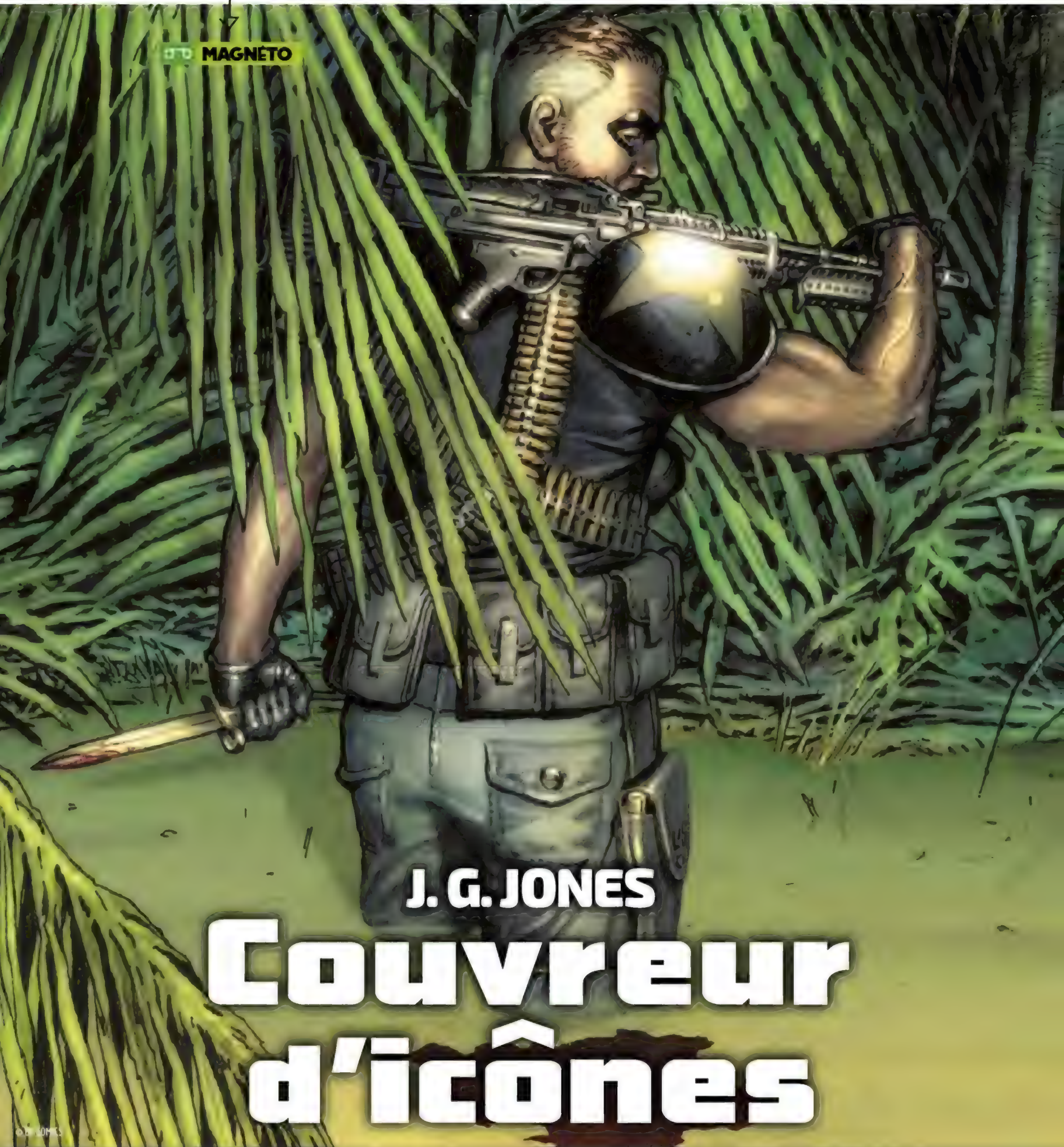
EN BAS : même si on peut se demander pourquoi Nick Fury voyait en lui un possible candidat, Ant-Man a fait partie des personnages centraux d'Original Sin.



X.F.



JTD MAGNÉTO



J. G. JONES

Couvreur d'icônes

S I J. G. JONES EST UN PROLIFIQUE ILLUSTRATEUR DE COUVERTURES, IL EST PLUS RARE POUR CE QUI EST DES PAGES INTÉRIEURES. SES PROJETS (*WANTED*, *BEFORE WATCHMEN*...) SONT TOUJOURS DES ÉVÉNEMENTS À PART ENTIÈRE, AVEC LA CRÈME DES SCÉNARISTES. ET LE VOICI QUI S'APPRÊTE À GOÛTER DE NOUVEAU AUX JOIES DU CREATOR-OWNED.

Vous avez travaillé sur *Before Watchmen* (Comedian). Avez-vous hésité avant d'accepter, sachant que DC voulait le faire, mais qu'Alan Moore s'y opposait ?

Non pas vraiment, je ne le connais pas, je ne lui ai jamais parlé. Mais ma façon de voir les choses, c'est qu'il s'agit d'une série de personnages dérivés d'autres personnages et que c'est normal. Si plus personne n'avait eu le droit de faire du Superman après la mort de ses créateurs, on n'aurait pas l'industrie qu'on a aujourd'hui ! Il me semble que les *Before Watchmen* étaient très respectueux du matériel initial, donc si vous n'avez pas envie de les lire, ne le faites pas ! Relisez *Watchmen*, moi je le refais souvent !

Et comment était votre relation avec Brian Azzarello ?

J'ai toujours été un grand fan de Brian. Depuis *Johnny Double*. Peu de gens connaissent ce bouquin, mais moi je l'adore ! Je voulais travailler avec lui depuis longtemps, donc quand on m'a proposé *Before Watchmen*, j'ai dit si je peux avoir Brian et le Comédien, je fonce !

Pourquoi le Comédien ?

Il me semble qu'il est le plus nuancé d'entre eux, même si au départ, on pense qu'il est fait d'un seul bloc... Et puis c'est lui qui apparaît le moins et qui, quelque part, a l'impact le plus important. Il a l'humour comme arme. Et quand Brian a proposé de faire cette histoire dans les années 1960, j'étais aux anges ! J'adore faire des recherches historiques pour dessiner des voitures, des vêtements etc. Il faut que je m'imprègne de ce monde avant de dessiner.

Quels peintres vous ont influencés ?

Frank Frazetta, Brian Froud, Sanjuliàn, que j'ai eu l'occasion de rencontrer ici et dont j'admirais tellement les couvertures quand j'étais jeune. J'ai fait des études d'art, donc j'aime aussi bien sûr la peinture classique. Mon peintre préféré est sans doute Vélasquez, mais j'adore les peintres de la Renaissance et post-Renaissance.

Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

Sur ma série en creator-owned, avec Mark Waid, qui sera publiée par Boom studios. Le titre c'est *Strange Fruit*. Je ne peux pas beaucoup en parler, mais elle démarre cet été ! C'est une idée à moi au départ et j'ai demandé à Mark, qui est un de mes auteurs préférés depuis des années, de la faire avec moi.

***Strange Fruit* est le titre d'une chanson très connue de Billie Holiday, ce n'est pas neutre...**

Oui, à chaque fois que je l'entends, d'ailleurs, j'ai des frissons dans le dos. On a choisi ce titre pour évoquer les lois Jim Crow qui légalisaient la ségrégation raciale. La chanson parle de l'inhumanité de l'homme face à son semblable. Stan Lee disait que ses histoires des *X-Men* étaient là pour parler de race, de

religion et de peur. Moi, j'ai toujours voulu avoir une approche encore plus directe.

Ça se passe quand et où, exactement ?

C'est une fiction historique qui se déroule en 1927 à Chatterlee, au Mississippi et qui traite principalement du racisme.

Depuis quand aviez-vous cette idée, et pourquoi pensez-vous que les comics sont un bon médium pour traiter un tel sujet ?

À mes yeux, les comics sont comme un forum ouvert sur toutes les idées. Et, à la différence des films où vous avez besoin d'un gros budget, d'un studio, d'une campagne marketing etc. dans les comics vous pouvez raconter n'importe quelle histoire. C'est un médium fantastique pour ça. Pourquoi parler de race ? Et pourquoi pas ? On dirait qu'ici, aux États-Unis, c'est un perpétuel problème. Nous ne nous sommes jamais vraiment débarrassés de la profonde animosité raciale qui règne encore aujourd'hui, à petite ou à grande échelle dans le pays.

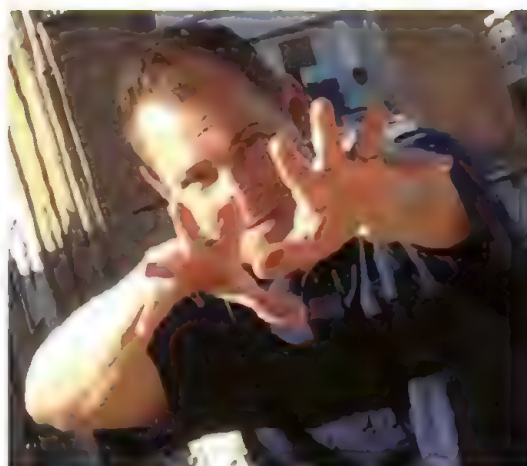
Avez-vous la sensation que grandir dans le sud des États-Unis vous a spécialement marqué, et que c'est ce que vous avez envie de transmettre dans cette série ?

Mark et moi venons du Sud profond des États-Unis et avoir été élevés là-bas nous a effectivement laissé à tous les deux une très forte impression. Je ne sais pas si je dirais que c'est spécial, mais moi j'ai eu une enfance magnifique, en Louisiane. Ce qui est sûr, et j'en étais conscient, c'est que ce n'était pas le cas pour tout le monde ! Il y avait du racisme et de la pauvreté

autour de nous. Et les changements des années 1960 ont apporté aussi leur lot de colère et de violence, au moment de la déségrégation et de l'intégration dans les écoles. Cela a eu en effet un assez fort impact sur moi. Donc oui, j'avais envie de partager ça. Au catéchisme, on nous apprenait une chanson qui disait : "Rouge ou jaune, noir ou blanc, ils sont précieux aux yeux de Dieu". Mais quand on avait fini de chanter, ce sentiment de fraternité s'évanouissait assez vite... Traiter un groupe de gens comme s'ils étaient "autres" ne déshumanise pas seulement ce groupe, ça vous déshumanise vous aussi...

Qu'est-ce qui vous est venu en premier lieu pour ce titre ? Les personnages ? L'histoire ? Le contexte historique ?

Le contexte historique. Je lisais des choses sur la fameuse crue du Mississippi de 1927, où le fleuve a débordé de toutes parts et où de nombreuses personnes ont péri, et des villages ont disparu. Et j'avais cette idée d'histoire alors même que j'essayais de négocier un contrat avec Boom studios. C'est comme si je démarrais avec cette petite pièce, un plus grand puzzle sur lequel je travaille depuis des années maintenant. J'ai demandé à Mark, il a sauté à pieds joints sur le projet et on a démarré nos recherches pour être fidèles à l'Histoire.



Pourquoi était-ce si important pour vous d'écrire en plus de dessiner ce projet ?

Je pense que la plupart d'entre nous, qui travaillons dans un médium créatif comme les comics, ont envie de créer des personnages, pas juste de travailler sur ceux qui existent déjà et sur lesquels les compagnies qui les publient auront toujours le dernier mot. J'ai commencé à écrire depuis que j'ai démarré ma carrière dans ce milieu, mais j'ai été tellement occupé à dessiner des comics et des couvertures que je n'avais jamais trouvé le temps pour faire avancer mes projets personnels. Là, c'était enfin le bon moment pour sortir une de mes histoires ! On a donc les tensions raciales, la crue du Mississippi et par-dessus, un homme qui débarque des étoiles, The Colossus, avec son propre agenda...

Combien de temps mettez-vous pour peindre un épisode, c'est un gros travail, non ?

Oui, énorme ! Et comme on a choisi de situer l'histoire dans les années 1920, j'ai dû faire des recherches pour tout et n'importe quoi : les automobiles, les téléphones, les costumes, les coupes de cheveux, les immeubles, tout ! Après, il me fallait aussi trouver des modèles, faire des photos pour m'en servir ensuite, designer les pages et construire les lumières. Donc oui, c'est un travail de dingue !

De quoi êtes-vous le plus fier ?

Je suis juste content que le projet voie le jour. Et travailler avec Mark a vraiment été un plaisir ! C'était ma récompense !

Avez-vous prévu d'en faire une série régulière ou juste une mini-série ?

C'est une mini-série de quatre épisodes, qui ensuite seront publiés d'un coup, en format livre cartonné, comme un roman graphique. Mais si ça marche, j'ai évidemment déjà en tête une suite potentielle pour continuer l'histoire.

Vous aviez déjà touché un peu au creator-owned avec Mark Millar pour *Wanted*, comment avez-vous travaillé ensemble sur ce projet ?

J'ai fait plein de dessins préliminaires ! Mais les scripts de Mark sont très directs, il a un style d'écriture très visuel, je n'ai pas grand-chose à changer, tout est là, il faut juste le dessiner ! Mais si j'ai une idée, il est toujours très ouvert. J'aime bien travailler sur ces scripts.

Vous avez reçu le scénario d'un coup, ou par petits bouts ?

Ils écrivaient au fur et à mesure, donc forcément par bouts, mais

avant de commencer on avait fait plusieurs sessions de scénario avec les grandes lignes et j'étais dans la même pièce que les quatre principaux scénaristes. Je les écoutais et on avait un grand tableau blanc sur lequel je faisais les dessins préparatoires. Donc, je savais vers quoi on allait. En plus, j'ai dû faire une centaine d'esquisses à ces moments-là, pour les couvertures. Donc, quand je recevais le script fini, j'avais mon matériel de départ comme base de travail.

Généralement vous êtes resté sur vos esquisses de départ ou vous avez changé en lisant les détails des scripts ?

D'abord, n'oublions pas que c'est un travail collaboratif, certaines ébauches ont elles-mêmes donné lieu à des idées d'histoire. Il a toujours fallu s'adapter, bien sûr, d'autant plus qu'il y avait des storylines très différentes et que parfois, la meilleure couverture aurait beaucoup trop ressemblé à la précédente de la même storyline ! Or, on avait vraiment besoin de faire une rotation. Donc, parfois on a mis de côté de très bonnes couvertures, en vertu de ce principe d'alternance, qui était très important pour nous.

Vous faisiez toutes les couvertures de 52, ce qui était une grosse responsabilité, c'était difficile de se réinventer à chaque fois ?

Je dirais que c'est probablement le moment où je me suis le plus amusé dans les comics ces dernières années ! C'était un sacré challenge, mais j'adore ça ! À chaque projet, j'essaie de faire quelque chose que je n'ai pas fait avant, donc c'était excitant.

Avez-vous une couv' favorite parmi celles de 52 ?

J'ai toujours bien aimé dessiner Black Adam, donc peut-être celle où on voit Black Adam, assis sur le trône, dans la pièce pleine de cadavres... Ça me faisait penser à une couverture de Conan. Faire une couv' iconique est toujours fun. Mais parfois c'est mieux de prendre un détail dans l'histoire et de le mettre en avant. Ça dépend...

Sur *Villains United* et *Black Widow*, vous avez eu l'occasion de travailler avec des scénaristes femmes, ce qui n'est pas très fréquent...

Mais c'est en train de changer !

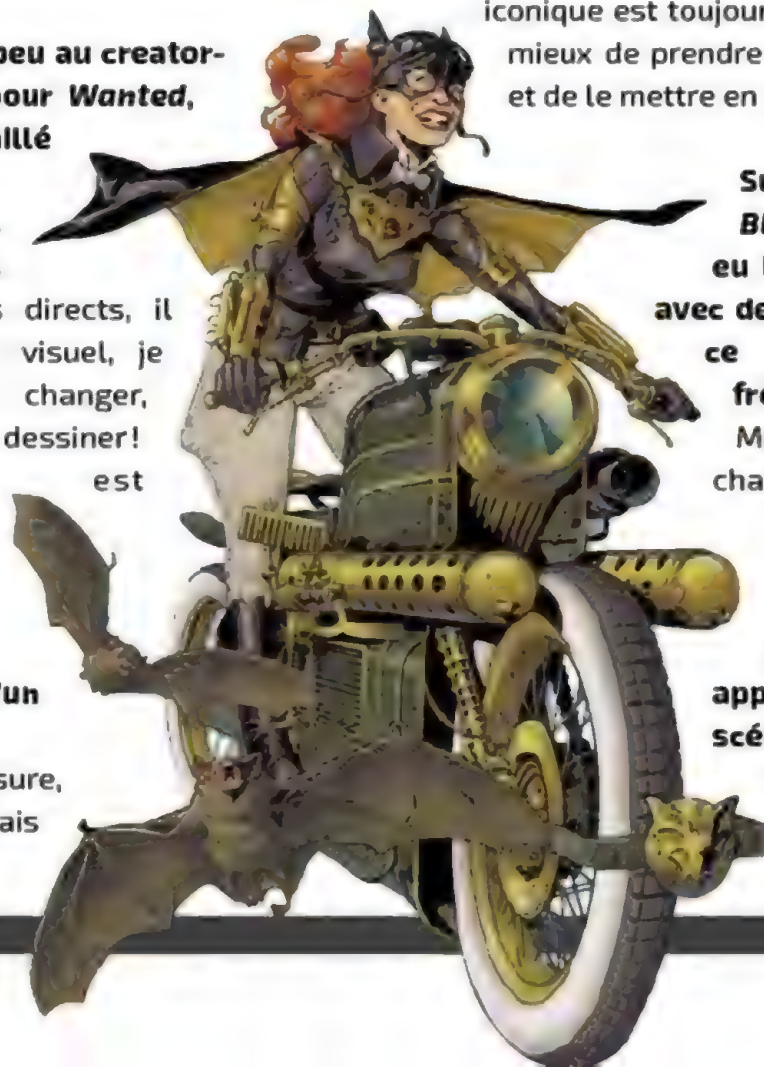
C'est vrai. La question est : diriez-vous qu'elles ont une approche différente des scénaristes hommes avec lesquels vous avez travaillé ?



EN HAUT : Wonder Woman, une affinité particulière pour J. G. Jones. Non seulement il a dessiné un album (*Hiketeio*) mais il a aussi été le cover-artist de la série régulière.

CI-DESSUS : *Strange Fruit*, le nouveau projet du dessinateur, à paraître chez Boom.

EN BAS : Le rendu très "ciné" de Spider-Man 2099.





EN HAUT : Marvel Boy, projet sur lequel J. G. Jones travaillait déjà avec Grant Morrison.

CI-DESSOUS : le Comédien de *Before Watchmen* a de faux airs du père du protagoniste de *Watchmen* (tout en bas). D'une certaine manière, il était sans doute logique de confier la minisérie au dessinateur.



Mon approche de travail étant de plus en plus cinématographique, j'essaye toujours d'entendre la voix du scénariste, qu'il soit une homme ou une femme, et de trouver des moyens de la faire exister au maximum. Quand on a fait *Black Widow*, je trouvais que c'était un personnage fort, et réservée dans un sens, donc j'ai choisi de ne pas la dessiner de manière trop sexuée, pour ne pas gâcher ça.

Quels souvenirs gardez-vous de Marvel Boy ?

C'était fun ! Jusqu'à maintenant, je dirais que c'est un de mes bouquins préférés !

Grant était au top, c'était tellement inventif, un vrai bonheur de travailler avec lui ! Il m'avait envoyé des scripts tellement denses, plein d'informations etc.

Pour Spider-Man 2099 vous avez "modernisé" son costume, vous étiez étonné du nombre de réactions que vous avez eues sur cela ?

Oh oui ! J'étais surpris, je crois que je n'avais pas réalisé combien de gens aiment encore ce personnage ! J'étais un grand fan de Spider-Man quand j'étais petit, maintenant moins, mais son nombre de fans est impressionnant ! La plupart d'entre eux ont adoré ce qu'on a fait sur cet épisode, donc c'était super d'avoir ce genre de feedback.

Personnellement, je préfère Wonder Woman, sur laquelle vous avez travaillé aussi ?

J'adore Wonder Woman, je l'ai toujours adorée ! J'ai dessiné *Wonder Woman - The Hiketeia* avec Greg Rucka quand je suis arrivé chez DC et cette histoire pleine de mythologie, c'était un vrai bonheur pour moi ! Là, évidemment, en termes de couverture, on a choisi la voie iconique, mais Wonder Woman a tellement de style que c'était un plaisir !

Combien de temps passez-vous sur une couverture, en général ?

Quelques jours. Un jour pour le dessin et un ou deux jours pour la peindre.

Parfois on vous compare à Alex Ross. Le connaissez-vous personnellement ? Et voyez-vous des similarités dans vos travaux ? Ou vous n'aimez pas être comparé à qui que ce soit ?

Personne n'aime être comparé, on veut tous être unique ! (rires) Mais je pense que nos similarités sont logiques au sens où on a appris des techniques similaires, l'utilisation de l'aquarelle. J'aime beaucoup le travail d'Alex, je ne veux juste pas faire la même chose. C'est aussi pour ça que j'essaye des pages intérieures en noir et blanc. C'est une façon différente de penser. Quand je fais une couverture, j'essaye de réduire l'histoire à un seul moment, aussi intense que possible. Pour les

pages intérieures c'est différent, c'est plus comme un film. On ne s'arrête pas à l'affiche, il faut dérouler l'histoire.

Vous faisiez aussi les couvertures de *Y: The Last Man*, êtes-vous triste que ce soit fini et que préféreriez-vous dans cette série ?

D'avoir l'occasion de connaître Brian K. Vaughan. On est devenu amis, c'est vraiment un de mes artistes préférés. J'ai dû avancer sur d'autres projets, donc je n'ai pas pu faire le run en entier, mais pour les vingt et quelques que j'ai faites, ça a été un vrai bonheur !

C'était une série originale et vous aviez une grosse responsabilité, surtout au début, car on ne comprend pas instantanément cette histoire, avec une couverture...

Oui, et puis il n'y avait pas de raccourcis, pas de costumes, c'était compliqué... En plus il y avait un style visuel délibéré à prendre en compte. Je crois que j'ai dû faire cinquante dessins pour la première couverture avant qu'on ne trouve le truc qu'il fallait ! Après, bien sûr, c'est devenu plus facile. Quand vous "habitez" dans le monde de la série, vous déroulez plus facilement des images.

Aviez-vous un éditeur pour vous guider ?

Au début oui, mais après, ça a changé assez rapidement, donc on nous a laissés tranquilles et c'était super pour Brian et moi !

Comment êtes-vous tombé dans les comics ?

À l'époque, il me semble que tout le monde en lisait un peu, mais moi je les avalais tous. J'avais un petit job au lycée, je nettoiyais le parking d'un magasin et tout l'argent que je gagnais à vider les poubelles, je le dépensais en comics, dans la même boutique !

Quand avez-vous su que vous vouliez en faire votre carrière ?

Assez tôt, en fait. Quand j'étais petit, je voulais soit être dessinateur de comics, soit peintre. L'autre chose que j'aimais bien, c'était de faire des trucs d'horreur pour Hollywood ! J'aime beaucoup les films d'horreur ! Sauf qu'en ce moment, je trouve qu'ils suivent tous le même modèle. Il y a quelques années, on avait plein de films de vampires, maintenant, on a plein de films de zombies. C'est mieux que les slashers, mais ça ne m'intéresse pas.

Que s'est-il passé sur *Final Crisis* ? Vous n'avez dessiné que quelques épisodes. Un problème de timing ? Trop de pression ?

Non, c'est plus simple que ça. Il ne faut pas oublier que c'était trente pages par épisode, je faisais en plus une couverture peinte pour chaque... Et ça allait, jusqu'à ce que je tombe très malade. Assez sérieusement... Aujourd'hui je vais mieux, mais à ce moment-là, j'étais vraiment incapable de travailler, physiquement...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

MARVEL AU SECOURS DE L'UNDERGROUND

STARA COMIX RESTE CET INCROYABLE PETIT ÉDITEUR QUI NE SORT QU'UN ALBUM PAR AN... MAIS QUI A LE CHIC POUR ALLER TROUVER DES CHOSSES SORTANT DES SENTIERS BATTUS. LE PETIT LABEL QUI AVAIT (ENTRE AUTRES CHOSSES) AMENÉ EN FRANCE LE BATTLE POPE DE ROBERT KIRKMAN RÉCIDIVE EN 2015 AVEC UN RECUEIL INDÉ, PUBLIÉ À L'ORIGINE CHEZ... MARVEL !

Un livre sur la BD underground préfacé par Stan Lee? Il y a de quoi être étonné. Et pourtant la chose n'est pas aussi contre-nature qu'il y paraît. Si on aime bien, en général, mettre des barrières entre la BD mainstream et ce qui sort chez les "indés", il faut bien être conscient que l'une s'est intéressée à l'autre, tout comme en d'autres temps un phénomène similaire avait lié les comics et le Pop Art. *The Comix Book*, comme l'explique lui-même Stan Lee, c'est un compromis entre deux mondes qu'on pensait irréconciliables. Au début des années 1970, la bande dessinée américaine grand public se cherche un nouveau souffle. Deux décennies plus tôt, DC a lancé le Silver Age. Dans les années 1960, Marvel a donné une autre impulsion. Mais là on arrive au bout du cycle. La nouveauté, l'expérimentation iconoclaste, elle vient de microscopiques maisons d'édition issues du fanzinat, de l'underground, de ce qu'on qualifie de "comix". Si le terme évoque phonétiquement "comics", la petite histoire veut qu'on aurait voulu glisser un X pour évoquer la mention "classée X" (X-Rated) ou simplement contracter les mots comics et sex. Tout un programme dans une

Amérique pudibonde. La BD underground, à cette époque, c'est une mouvance diffusée d'abord dans les milieux hippies, dans les boutiques de T-shirts psychédéliques, entre deux narguilles. C'est de l'artisanat, certes, mais les comix font parler d'eux. Mais ce milieu n'est pas non plus dans une forme resplendissante. Non seulement parce qu'on sent déjà les premiers effets de la crise, mais aussi parce que la police est en train de fermer certaines boutiques où l'on maniait, justement, un peu trop le narguillé. Le réseau initial des comix se réduit, alors que les ventes étaient, à quelques exceptions près (Robert Crumb par exemple) assez minimes. En 1973, le micro-éditeur Denis Kitchen (Kitchen Sink) voit passer surtout des factures. Et pas grand-chose d'autre. Arrive un Stan Lee curieux de tout, qui lui fait une proposition incroyable,



inattendue : profiter des moyens de distribution de la Marvel pour diffuser un produit d'essence underground. Les deux hommes s'entendent. En 1974 débute *Comix Book*, un magazine qui va connaître cinq numéros. Mais il y a un mais... Lee et Kitchen décident de faire

chacun la moitié du chemin. La revue aura le goût de l'underground, de la BD indée... mais lèvera le pied sur certaines références un peu trop explicites à la drogue ou au sexe. De "l'underground light"? Oui et non. *The Comix Book* c'est un carrefour où, pendant des mois, on rencontrera aussi bien Harvey Pekar Alex Toth, Mike Ploog qu'Art Spiegelman. *The Comix Book* publie en effet des pages de *Maus*!



ART SPIEGELMAN



KIM DEITCH



BILL SANDERS



TRINA ROBBINS



JOHN POUND

Dans ce projet, Lee et Marvel donnent un coup de projecteur dingue à la carrière de quelques dessinateurs. Mieux, ils leur apportent des espèces sonnantes et trébuchantes pour poursuivre leur carrière. Kitchen le dit de bon cœur : à l'époque, la manne financière de Marvel arrive à point pour sauver sa propre entreprise. C'est comme si quelqu'un avait décidé de faire une transfusion sanguine pour venir en aide à la BD indé américaine ! Trois numéros plus tard, les propriétaires de Marvel décidèrent de changer leur fusil d'épaule, *The Comix Book* n'entrant pas dans leur stratégie. Mais les choses se passent à l'amiable. Marvel rend même les droits des histoires aux auteurs. Du jamais vu à l'époque. Récupérant la marque avec l'accord de Marvel, Dennis Kitchen publiera encore deux numéros de *The Comix Book* sous sa propre enseigne, avant d'arrêter la revue. Il n'avait pas les moyens de Marvel. Mais il y a un avant et un après cette courte expérience, une incroyable anecdote où le monde de Spider-Man vole au secours de celui de Flip le Corbeau, véritable grand-père destroy des *Unfunnies* de Mark Millar... C'est le pot de fer se précipitant à l'aide du pot de terre. Après, c'est la cascade. Parce que Kitchen Sink a survécu via

cette aventure, la maison d'édition jouera plus tard un rôle important dans la réédition et l'exploitation du *Spirit* de Will Eisner. Mais c'est encore une autre affaire. Ça, c'est pour le côté historique de cette publication largement oubliée. Dans la pratique, l'épais volume qui sort chez Stara reprend sur près de 200 pages (dont une trentaine de préfaces, retraçant en détail cette étonnante aventure éditoriale) les productions d'une quarantaine d'auteurs, dans des styles très différents mais généralement assez acides. Si Lee et Marvel avaient demandé des aménagements pour éviter le plus corsé, ce qui reste dépasse de loin ce qu'on avait jusqu'ici l'habitude de



trouver dans les kiosques. Rien que les intitulés sont comme un poème : *Super Sammy Smoot* dans son combat cosmique contre l'emmerdant irrationnel. Excusez du peu ! Certains de ces auteurs ont fait carrière. D'autres ont pris du recul par la suite, leur production devenant

comme une sorte de capsule temporelle, témoignage de son époque. Comme Marvel a rendu les droits de la revue à Dennis Kitchen, celle-ci a fait l'objet de ce recueil, publié à l'origine chez Dark Horse, récipiendaire de deux Harvey Awards en 2014 et... passé totalement sous le radar des principaux éditeurs en France. Ce qui permet ainsi à Stara Comix de nous le proposer (un an après avoir publié *Anarchy Comics*). Avec un

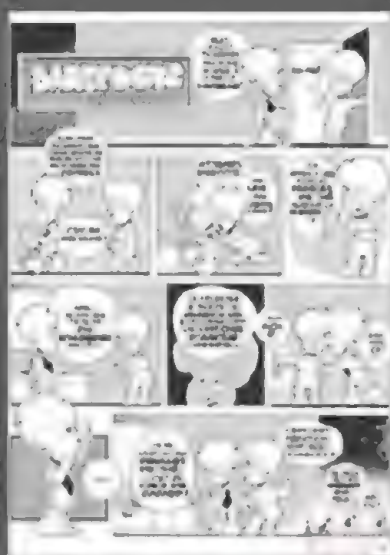
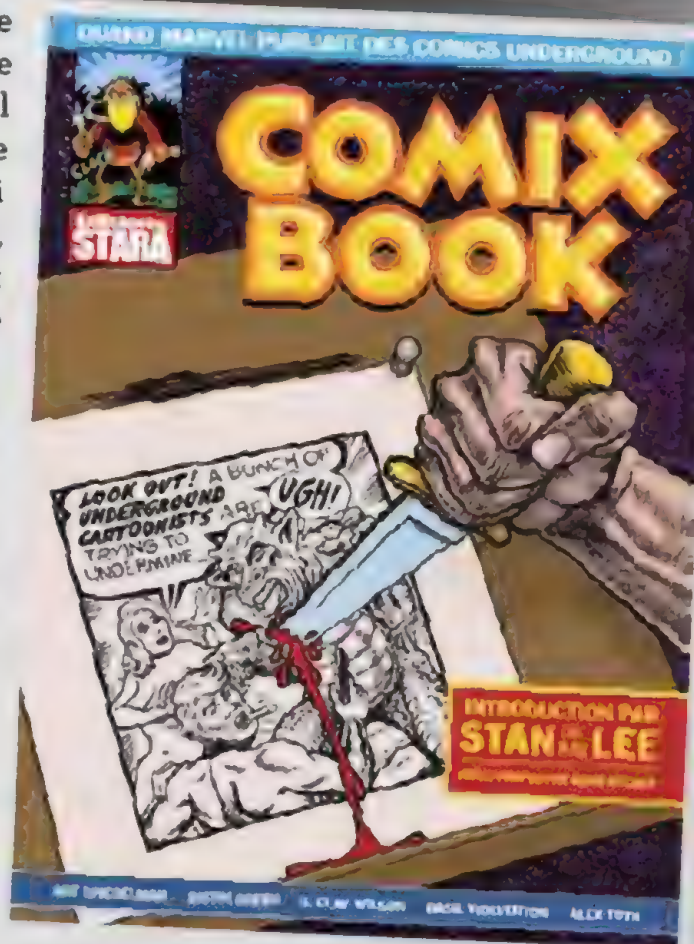
nom comme ça, on pourrait croire l'éditeur taillé spécifiquement pour ce projet. En un sens il l'est : la preuve avec ce volume assez particulier, testament d'une époque où tout était possible.

X.F.

"En somme, Marvel a sauvé ma maison d'édition, tout en donnant du travail à nombre de dessinateurs hirsutes."

Dennis Kitchen

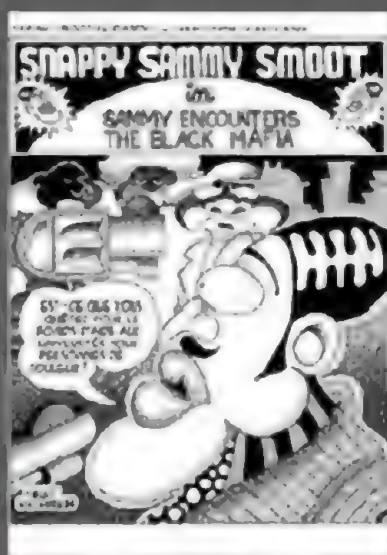
Ci-dessus : *Panthea*, de Trina Robbins, à ne pas confondre avec Tigra, dans une revue bien éloignée des canons habituels de Marvel. Trop, peut-être, puisqu'au final les lecteurs de l'époque ne suivront pas. L'apport d'argent du "gros éditeur" a cependant fait la différence pour une partie des auteurs concernés.



HOWARD CRUSE



MICHAEL PLOG



SKIP WILLIAMSON



TED RICHARDS



GARY HALLGREN



MAGNÈTO

KAARE ANDREWS
ROAD-TRIP ENTRE
NOIRCEUR ET FOLIE

KAARE ANDREWS EST À LA FOIS SCÉNARISTE, DESSINATEUR DE COMICS ET RÉALISATEUR DE FILMS. IL EST SURTOUT CONNU POUR SON TRAVAIL CHEZ MARVEL, NOTAMMENT SUR *INCREDIBLE HULK*, *SPIDER-MAN* ET *IRON FIST*. RENCONTRE AVEC UN ENTHOUSIASTE, À LA FOIS AUTEUR ET FAN, QUI NE MÉNAGE NI SON TEMPS, NI SON ÉNERGIE. KAARE ANDREWS NE SERAIT-IL PAS LA MAIN DE VELOURS DANS LE POING DE FER ?

Avec Iron Fist, vous êtes le seul créateur chez Marvel qui écrit, dessine, encre et colorise sa propre série tout seul ! Comment faites-vous pour tenir le rythme sur une série mensuelle ?

Avant c'était plus fréquent ! Dans les années 1980 par exemple, tous les artistes que j'admirais, écrivaient et dessinaient : Frank Miller, Howard Chaykin, Walt Simonson. Personnellement, en tant que lecteur, j'ai toujours préféré le travail de ces auteurs qui écrivent et dessinent. Ce n'est pas une décision consciente de ma part, même mon épisode préféré de *G.I Joe* était entièrement dû à Larry Hama. Il y a une synergie qui se crée, quand c'est la même personne qui écrit et dessine, vous n'entendez qu'une seule voix et c'est ça qui me plaît. C'est plus difficile à obtenir quand il y a deux personnes. J'avais déjà écrit et dessiné pour Marvel, sur *Spider-Man: Reign* par exemple, où j'avais juste de l'aide pour les couleurs. Mais je préfère coloriser moi-même ! Comme mon héros, Jim Steranko, sur *Nick Fury*, dans les années 1960 ! Donc sur cette série d'*Iron Fist*, je tenais à tout faire et je m'y suis préparé. Je me suis dit que si je gagnais 10 % du temps sur chaque tâche, alors je pouvais tout faire ! J'ai acheté une tablette Syntic, j'ai aussi choisi un style avec moins de lignes, ou de dégradés de couleur et ainsi de suite, bref j'ai tout fait pour pouvoir sortir la série à temps.

Sacrée pression avec les deadlines Marvel, non ?

Oh oui ! Et je peux être fier ! Je viens de boucler douze épisodes d'affilée, scénario, dessins, encrage, couleurs, je crois que je suis le premier à avoir réussi ça chez Marvel ! Donc c'est une vraie petite victoire personnelle. Marvel m'avait donné un peu d'avance, j'avais quelques épisodes terminés avant que la série démarre, mais je me suis vite fait rattraper et c'était la course ! La condition était claire : travailler TOUS les jours, quoiqu'il arrive. Mais ça me va !

Le #12 vient de paraître aux USA clôturant la série, vous êtes satisfait, vous avez raconté ce que vous vouliez ?

Oui, même si je suis triste de dire au revoir à *Iron Fist* pour l'instant. J'avais tout écrit avant de démarrer, j'avais ma fin, je savais où je voulais arriver, donc oui, je suis satisfait.

Qu'est-ce qui va vous manquer le plus chez Danny Rand ?

Tout ! C'est simple, on dirait que je perds mon meilleur ami ! Ça fait un an et demi que je vis avec lui et il me manque déjà. Je ne désespère pas de le retrouver un jour !

Quand avez-vous découvert que vous l'aimiez tant ?

Quand j'ai dû faire quelques couvertures pour *Immortal Iron Fist*, le run d'Ed Brubaker, Matt Fraction et David Aja. Mais j'avais l'impression de ne pas connaître assez le personnage. Donc j'ai lu les premiers épisodes des années 1970, qui sont

hyper noirs et complètement dingues ! Je me suis dit qu'il avait sans doute l'origine la plus noire qui existe pour un super héros, et ça m'a plu. Il voit ses parents mourir, mais pas comme Batman et pas comme Spider-Man qui en tire sa devise, "Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités", lui, c'est encore pire ! C'est même pire que l'origine de Wolverine. Et là, je me suis dit que j'aurais envie de ramener cette noirceur et cette folie des débuts et les remettre au goût du jour dans *Iron Fist* et voilà.

- 2004 : *Spider-Man/Doctor Octopus : Année Un* (Marvel)
- 2006 : *Spider-Man: Reign* (Marvel)
- 2009 : *Astonishing X-Men* (Marvel)
- 2014 : *Iron Fist: The Living Weapon* (Marvel)

Vous avez dit un jour que vous avez littéralement "vécu" les 6 premiers épisodes, avec leur lot de souffrance, diriez-vous que ça vous a changé personnellement ?

Oui, je pense que oui... Je crois que l'art est un processus cathartique. Une façon de gérer vos émotions et tout ce qui arrive dans votre vie, pour le transformer en autre chose. En tout cas c'est ce que fait l'art quand il n'est pas trop mauvais. (rires) Quand j'ai démarré *Iron Fist* je sortais d'une expérience de cinéma peu sympathique. La boîte qui produisait le film que je réalisais a fermé ses portes, fichu tout le monde à la porte ! C'était tellement difficile, que je brûlais d'envie de faire un comic-book tout seul ! D'être complètement responsable de mon destin... Vous comprenez encore mieux pourquoi c'était important à mes yeux de tout faire sur cette série ! Et ça a marché, *Iron Fist* m'a guéri !

Ça explique peut-être aussi que vous ayez voulu garder ce personnage un peu en dehors des crossovers, des big events Marvel, bref, le garder pour vous tout seul !

Oui. Et j'assume, car mes histoires préférées ne font pas partie des gros crossovers. J'aime les histoires d'un seul tenant, où on suit un seul personnage, où on passe du temps avec lui, où on rentre dans sa tête. C'est ce genre d'histoire, à mon avis, qui peut traverser le temps et dans dix ans, paraître fraîche au lecteur qui la découvre. On ne peut pas faire ça si on doit se soucier de ce qui se passe en ce moment dans *Spider-Man*. Quand je suis revenu chez Marvel, on a discuté avec Axel Alonso des personnages sur lesquels je pourrais travailler, et il voulait lui aussi que j'écrive et que je dessine. Il y a plusieurs raisons pour lesquelles j'ai choisi *Iron Fist*, évidemment, l'action, bien sûr les arts martiaux que j'adore. Mais je dois avouer que c'était aussi parce qu'il me permettait de faire mon histoire tout seul, dans un coin de l'univers Marvel, sans me soucier de ce qui se passait à côté.

Une fois de plus, vous êtes un des seuls à faire un truc pareil, il n'y a pas beaucoup de coins tranquilles et populaires à la fois, dans l'univers Marvel !

Il y en a quelques-uns si vous regardez bien... Marvel fait les plus gros crossovers qui existent, regardez *Secret Wars* en

ce moment, c'est impressionnant! Mais en même temps, ils arrivent très bien à laisser des séries vivre leur vie tranquillement. Prenez *Hawkeye* ou *Moon Knight* ou *Iron Fist*. Je crois que justement, c'est cet équilibre entre des trucs énormes et des trucs tranquilles, à part, qui permet à Marvel d'avoir autant de succès! Je pense que les artistes, comme les fans, veulent lire à la fois les gros trucs et les petits trucs plus confidentiels...

Pour revenir à *Iron Fist*, est-ce que "Redemption" était votre choix de titre depuis le début? Et je ne sais pas pourquoi, ça m'a fait penser à *Spawn*, vous étiez fan de ce personnage?

J'adore Todd McFarlane, j'ai lu pas mal de *Spawn*, en effet, mais je crois que je préfère ses *Spider-Man* à ses *Spawn*... Et pour être tout à fait honnête, le titre original était "Rage" puis "Reckoning", qui pourrait se traduire par "Fureur" puis "Règlement de compte", et c'est devenu "Redemption". Mais je pense que ça correspond bien à cette aventure qui plonge dans les origines du personnage. Au choix très noir qu'il a fait, de la vengeance au lieu de l'immortalité. Et ça va forcément avoir des conséquences... Le règlement de compte finalement, c'est la première partie. Puis vous en payez le prix. Et une fois que c'est fait, alors vous cherchez la rédemption... Pour devenir un vrai héros.

Payer le prix par exemple c'est avoir les deux mains cassées?...

Absolument! Je voulais le punir! Lui enlever sa confiance en lui, en son pouvoir, l'éloigner de ses maîtres, tout lui faire perdre. J'ai cherché ce qui pouvait lui arriver de pire, et quand j'ai trouvé, c'est ce que j'ai choisi de lui faire vivre! Puis, je lui ai ramené des gens qu'il ne pensait pas revoir dans sa vie. Un véritable héros se définit par sa façon de supporter le pire, et de se relever pour vaincre l'adversité. Mais un super-héros doit faire encore mieux, justement parce qu'il a des pouvoirs extraordinaires! Un super-héros doit être testé! On doit tout lui enlever pour voir ce qu'il vaut, comment il s'en sort. J'aime bien faire souffrir mes personnages et les regarder se débattre! (rires) Parce que je sais que plus ils souffrent, plus l'aventure sera intéressante en retour.



On pense aussi au *Wolverine* de Frank Miller en voyant vos pages, diriez-vous qu'il a eu une grande influence sur vous?

Oui, absolument. J'adore le travail de Frank Miller. Je ne pense pas que la créativité soit une île déserte et que les idées débarquent de nulle part. Si vous prétendez cela, c'est pour ne pas avouer ce qui vous influence. Moi, je m'autorise à être influencé par les choses et les gens que j'aime. Jim Steranko, Walter Simonson, David Aja, David Mazzucchelli, mes animés préférés, des films, des jeux vidéo et des mangas que j'ai aimés, il y a plein de choses qui m'ont influencé pour *Iron Fist*. Je fais attention d'ailleurs car parfois, des choses que je vois, que je lis et que j'aime peuvent m'influencer sans que je m'en rende compte. C'est pour cela que je ne me suis pas autorisé à lire le *Hawkeye* de Matt Fraction et David Aja avant d'avoir terminé *Iron Fist*. Je l'ai donc lu dans l'avion,

juste après avoir fini. J'ai trouvé ça génial et je pense que j'ai bien fait d'attendre, car dès que je l'ai lu, ça m'a donné l'idée de ce que j'aurai pu faire d'une autre manière... La véritable créativité à mes yeux, c'est de prendre les choses que vous aimez et de vous les approprier.

Il me semble que c'est ce que veut dire cette citation de

Picasso : "Un mauvais artiste décalque, un bon artiste copie, un très grand artiste vole". Prenez ce qui est bon, faites-le vôtre et vous n'aurez pas de problème de légitimité en tant qu'artiste. Il faut s'autoriser à avoir confiance en soi.

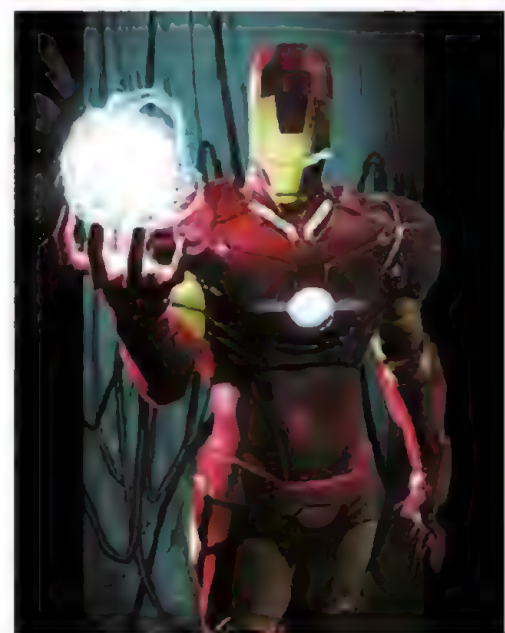


EN HAUT : *Spider-Man: Reign*, une vision sombre de l'avenir du tisseur de toile.

CI-DESSUS : les Astonishing X-Men, dans une logique plus "sportwear" qu'à l'accoutumée.

AU CENTRE : l'*Iron Fist* de Kaare est un homme poussé à bout.

CI-DESSOUS : artiste régulier pour des couvertures, Kaare Andrews en a signé quelques-unes pour *Ultimates*.





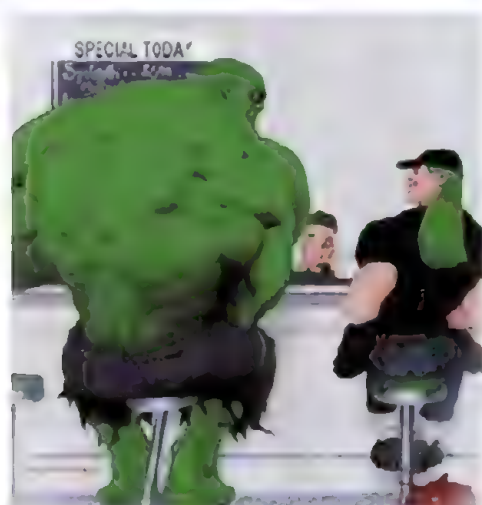
EN HAUT : Doctor Octopus: Year One, l'origine très noire d'un des pires adversaires de Spider-Man, mise en images par Kaare.

CI-DESSOUS : l'artiste manie à merveille les codes de la caricature (ici sur Incredible Hulk).

EN BAS : Iron Fist (en compagnie de Sparrow) en prend plein la figure, tel un certain Wolverine sous le crayon de Frank Miller.

On a l'impression que vous vous moquez aussi du fait qu'Iron Fist soit riche. Bruce Wayne, Tony Stark, vous en avez marre des super-héros millionnaires ou quoi ?

Absolument ! Je suis canadien, donc peut-être que je me trompe, mais j'ai l'impression que le rêve américain a changé... Avant, ce rêve, c'était Superman, un type qui vient en Amérique avec rien, un immigrant qui devient un héros. Maintenant, le rêve américain c'est de devenir Tony Stark. Ce n'est pas de devenir un héros. C'est réaliser que vous pouvez être un héros parce que vous êtes riche... C'est bizarre, non ? Même Hawkeye est devenu riche ! C'est un gamin de 10 ans qui m'a fait remarquer ça, dans une convention et je me suis dit qu'il avait raison. Pourquoi seuls les riches deviendraient des super-héros ? C'est quoi, ce message qu'on envoie aux enfants ? Ça ne va pas ! Dans un des derniers épisodes d'Iron Fist, on le voyait distribuer de la soupe aux SDF. Mais dans la vraie vie, si un type comme Donald Trump fait ça, on trouverait ça nul ! On lui dirait, trouve-leur du boulot, au lieu de distribuer de la soupe ! Donc je me suis dit que ça valait le coup d'explorer un peu plus ce qu'Iron Fist pourrait faire pour rendre le monde meilleur. Et je suis sûr que c'est plus que d'apprendre le kung-fu à quelques gosses et de distribuer de la soupe aux sans-abri... L'envie de le punir venait aussi de là : il n'utilisait pas vraiment toutes ses potentialités pour que le monde aille mieux. Et après Redemption, je pense que vous verrez qu'il est dans un autre état d'esprit pour aider les gens... Il a appris ses leçons de la façon la plus dure qui soit...



Pourquoi lui avoir envoyé Brenda et mis de côté Mystic Knight ?

J'avais quelques bonnes raisons pour ça et la première, c'est que la liaison avec Mystic Knight, franchement, on l'a déjà vue cent fois ! En plus, personnellement je n'ai jamais rien compris à cette relation. Ils sortent ensemble, mais pas vraiment... Et même quand elle tombe enceinte, ils ne sont pas vraiment ensemble, mais quand même... Bref, ça ne m'a jamais semblé réaliste ! Moi je préfère vivre dans un monde où on tombe amoureux et où on fait tout pour être avec la personne qu'on aime. Pas dans un monde où on peut se permettre de sortir à moitié avec quelqu'un ! Il faut aller jusqu'au #12 pour vraiment comprendre la raison de la présence de Brenda, pourquoi ça devait être Brenda et pas quelqu'un d'autre, faites-moi confiance... J'ai aussi eu envie d'introduire un nouveau personnage, Sparrow. Elle était déjà apparue quelques fois dans

Immortal Iron Fist. C'est une de ses très vieilles amies. J'avais envie de le montrer enfant. Et c'est aussi parce que je trouve bizarre depuis longtemps qu'avec la façon dont il a été élevé, on trouve si peu d'Asiatiques dans son entourage... Donc je voulais aussi améliorer cet état de fait. Et pas avec d'affreux chinois comme d'habitude dans les comics ! Avec une femme forte, jolie, qu'il a connue et aimée depuis son enfance... Peut-être même quelqu'un qui pourrait l'aider à rentrer dans le droit chemin...

"Pourquoi seuls les riches deviendraient des super-héros ? C'est quoi, ce message qu'on envoie aux enfants ?"

Vous aimez les personnages pleins de muscles, non ?

Disons que je ne fais pas tellement dans les nuances, j'aime faire de grands pas. Donc si je dois faire un personnage petit, je vais le dessiner minuscule. Et si je dois en faire un grand, alors il sera immense. J'aime voir jusqu'à quel extrême on peut amener les choses,

surtout dans les comics. Il me semble que plus un personnage fait des choix extrêmes, plus ses actions sont puissantes, plus il devient un archétype, et se rapproche des grands mythes. Comme Hercule par exemple, ou Zeus. Et à mes yeux, les super-héros sont les mythes modernes, donc j'y vais franco.

Avec Hulk, vous étiez servi !

Oui. Pourtant au départ je ne l'aimais pas tant que ça. Et puis j'ai commencé à le dessiner et là, sincèrement j'en suis tombé amoureux. Visuellement, c'est un personnage très puissant, en le dessinant, vous le ressentez vraiment. Mais il a fallu que je me mette vraiment au travail pour voir ses qualités. À la différence d'un Spider-Man par exemple, qui était un de mes personnages préférés, depuis ma plus tendre enfance, si bien que quand j'ai fait *Spider-Man: Reign*, ça n'a fait que renforcer ce sentiment d'amour et de proximité avec le personnage.

À propos du "spider-verse", vous étiez aussi fan du Doctor Octopus ?

Oui, il fait partie des vilains classiques, il est cool. Mais là encore, je l'ai vraiment apprécié à sa juste valeur quand j'ai dessiné *Doctor Octopus Année 1*, écrit par Zeb Wells. Le moment où il tue sa mère, c'était impressionnant. C'est vraiment une chance de pouvoir côtoyer les personnages qu'on aimait quand on était petit, et d'aller plus loin encore avec eux. C'est vraiment comme dans une relation amoureuse quand on connaît la personne de mieux en mieux.

Est-ce que dessiner des couvertures peut suffire à ce coup de foudre envers les personnages dont vous parlez ?

Si vous en faites assez, oui ! Deux ou trois, non, bien

sûr. Mais par exemple sur *Hulk*, j'ai fait des couv' pendant deux ans ! Au bout de vingt images, oui, vous commencez à piger qui est le personnage.

Comment pensez-vous vos couvertures ?

Le premier job de celui qui fait une couverture est simple : faire que le lecteur prenne le comic-book en main. C'est la plus grande responsabilité du cover artist. Ça n'a rien à voir avec l'histoire intérieure. Maintenant quand je fais les couvertures de mes propres séries, oui, je préfère qu'il y ait un lien avec l'histoire qui se déroule dans cet épisode parce que je suis investi à fond dedans. Mais l'idée est toujours la même : faire un dessin simple et fort qui attire le regard du lecteur. Parfois c'est une pose iconique. Parfois c'est un truc mystérieux, absurde ou même moche. L'important c'est que ça attire l'attention !

Comment était-ce de travailler avec Warren Ellis sur *Astonishing X-Men* ?

J'ai eu la chance de travailler avec certains de mes scénaristes préférés : Warren Ellis, Mark Millar, Zeb Wells et à chaque fois, c'était de super moments. Et ce n'est pas étonnant : Warren est tellement doué pour les concepts, les idées. Mark pour les personnages et les relations entre eux. Et Zeb, qui fait de la comédie la plupart du temps, a un sens des émotions et du drame impressionnant. Ils sont tous les trois fantastiques. À chaque fois ils m'ont surpris et rendu le travail agréable. Et de mon côté, comme j'écris aussi, si je travaille avec un scénariste, je suis là pour dessiner leur histoire. Certains dessinateurs sont frustrés, voudraient avoir plus d'impact sur le scénario etc. Moi je peux toujours écrire mes histoires. Donc quand je dessine celles des autres, je me contente de ça et je prends du plaisir. Ça ne veut pas dire que je dessine toujours exactement ce qu'il y a marqué dans le script, comme un acteur qui interprète les lignes de son texte, qui ne s'arrête pas aux mots, mais à l'intention de celui qui les a écrits. Moi je fais pareil, j'essaie de montrer profondément l'intention du scénariste. Parfois ça marche, parfois non, parfois c'était une intention cachée, mais en tout cas, c'est ça, que je tente. C'est subtil, ça nécessite de ne pas faire de changements importants dans les scénarios, juste une case, ou un angle, pas plus...

Vous lisez encore des comics ?

Moins qu'avant, quand j'avais une grosse liste chaque semaine, mais c'est toujours un plaisir. Quand je voyage, j'emporte mes piles en retard. Je lis *Hawkeye*, *Moon Knight*, *Saga*, *Walking Dead*, et parfois je lis des vieux trucs aussi. Il y a quelque temps j'ai lu des vieux *Ant-Man* et

Strikeforce : Morituri. Les aliens ont envahi la Terre et tout le monde peut devenir un super-héros, mais dans ce cas, au bout d'un an, vous allez mourir ! Donc défendre sa planète c'est se sacrifier. Très intéressant, je trouve...

Des projets ?

Une série Marvel après *Secret Wars*, donc je ne peux pas en parler, mais je suis ravi et super excité... Et un film, *The Hunted*, sur lequel je bosse depuis un moment et que j'espère pouvoir enfin réaliser l'an prochain ! Je viens aussi de signer avec un autre studio pour écrire et diriger un autre film personnel. Dans le cinéma, il y a toujours des projets, mais on ne sait jamais quand ils seront faits, alors que les comics, c'est une industrie qui produit en permanence, parce qu'un seul homme peut suffire à tout faire !

Pensez-vous toujours que le public juge les personnages de comics par rapport au fait qu'ils aient ou non été adaptés au cinéma ou à la TV ?

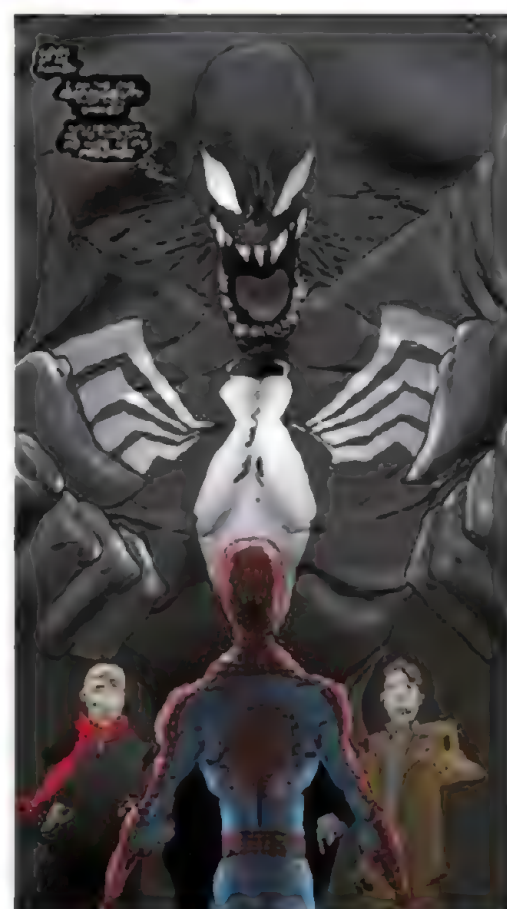
Le public lambda, oui. Ils ne connaissent pas les personnages ! Ils ont peut-être vu *Avengers* ou *Spider-Man* et maintenant, ils s'intéressent aux super-héros, c'est bien, mais moi je trouve ça bizarre, autant de gens intéressés par les super-héros, je n'ai pas l'habitude... *Iron Fist* est là depuis plus de trente ans, mais la plupart des gens ne le connaissent pas ! Après la série Netflix, ce sera autre chose ! Si la série est bien, comme *Daredevil*, ils adoreront le personnage ! Personnellement, j'ai beaucoup aimé la série de *Daredevil*. Elle est plus noire que ce que j'aurais cru. Elle a été influencée par Frank Miller, ce que je ne pensais pas qu'ils feraient. Sincèrement, j'ai été surpris, dans le bon sens. Les films Marvel sont chouettes, mais ils sont drôles... Là, c'est un autre ton, et ça prouve qu'on peut aussi avoir du succès avec de la noirceur. Il en faut pour tous les goûts !

Propos recueillis par
Lise Benkemoun



CI-DESSUS : Iron Fist, puissant mais loin d'être invincible... ce qui le rend plus intéressant.

Emma Frost (au centre) et Venom (ci-dessous), deux façons d'utiliser la caricature pour un maximum d'expression, même au repos.



2015: LA BATAILLE DES ANDROID

STREET

**HOME
SWEET
HOME 3.0**

**Bienvenue
dans la
maison
de demain...**

**LE MOBILE
LE PLUS FIN
DU MONDE**
WIKO LANCE SON
HIGHWAY PURE

L 19006-157-F: 5,40 € - R0



PLUS
PROJET D'ÉTÉ 2015:
PIQUE-NIQUE HIGH-TECH
HUAWEI HONOR 6 PLUS
6 GADGETS DE JARDIN
TOP MONTRES 2015

LE MEILLEUR DU HIGH-TECH

À retrouver tous les mois chez votre marchand de journaux



RICK REMENDER ŒDIPE ROI

DE LOW À AXIS EN PASSANT PAR BLACK SCIENCE OU CAPTAIN AMERICA, LE SCÉNARISTE RICK REMENDER FAIT PREUVE D'UNE CRÉATIVITÉ PROLIFIQUE, EXPLORANT AUSSI BIEN LES SUPER-HÉROS QUE LA SCIENCE-FICTION. POURTANT, QUE CE SOIT DANS SES SÉRIES LES PLUS PERSONNELLES (FEAR AGENT) OU DANS UNCANNY AVENGERS, L'AUTEUR UTILISE UN ENSEMBLE D'OUTILS NARRATIFS : LES CLÉS DU CODE REMENDER ?

C'est peu dire qu'il y a un fil rouge dans la production de Rick Remender ces dernières années. À commencer par l'omniprésente question de l'image du père. Bon, la majeure partie des héros de comics ont une relation compliquée avec leur père. Ça, Rick Remender ne l'a pas inventé. Batman, Superman, Spider-Man et de nombreux autres personnages, créés orphelins, sont là pour le prouver. Dans d'autres cas, on fait abstraction de l'existence d'un géniteur (avant 2011, Wonder Woman était convaincue d'avoir été une petite statue de glaise créée par sa mère, sans aucune intervention masculine). Enfin, les quelques héros classiques qui ont des pères ont régulièrement l'occasion de le regretter, qu'il s'agisse du Thor classique (livré aux caprices cyclopes d'Odin) ou de Mister Fantastic (son père, Nathaniel Richards étant un véritable embrouilleur). Voilà pour une vue générale, avant même que Remender ne s'en mêle. Mais ce que va faire le scénariste est d'un tout autre ordre. Lui, ce qui l'intéresse le plus souvent, ce

n'est pas de s'attarder sur un héros privé de père, mais au contraire de faire de son protagoniste un père en constante situation d'échec. Œuvre centrale dans cette optique, *Uncanny X-Force* vol.1 (disponible en VF chez Panini Comics) commence par une saga où les héros décident d'en finir avec la menace d'Apocalypse... avant de réaliser qu'ils s'est réincarné en enfant. Se pose alors une variation de la question classique : est-il moral de tuer Hitler enfant, pour éviter ses crimes ? L'équipe hésite à franchir le pas, mais Fantomex tue quand même l'enfant... Avant de se lancer dans une expérience très particulière : le cloner et l'élever dans un environnement artificiel positif. Lui-même créé artificiellement comme une arme de destruction par l'androïde "Père" (on ne peut pas faire plus explicite), Fantomex est hanté par l'idée que même le pire des personnages peut devenir bon s'il reçoit la bonne éducation. En toile de fond, c'est une démarche narcissique, Fantomex cherche à se prouver qu'il peut être lui-même autre chose que ce pourquoi on l'a

conçu. En cours de route, cependant, il en vient à devenir la figure parentale qui élève le jeune Apocalypse (Ethan, alias Genesis), ainsi qu'un véritable paradoxe. Toute l'éducation d'Ethan est bâtie sur un mensonge, une réalité virtuelle dans laquelle Fantomex lui donne, en gros, l'enfance de Clark Kent. Si bien que Fantomex lui-même annule toute la pertinence de son expérience. En forçant l'éducation d'Ethan dans une direction, il ne lui donne pas non plus le libre arbitre recherché... *Uncanny X-Force* est une série bâtie sur le meurtre d'un enfant, puis sur un mensonge qui prend toute sa dimension par la suite. Au centre de la série, on trouve par ailleurs des éléments que Remender n'a pas créés, qui proviennent des épisodes de *Wolverine Origins* de Daniel Way. Logan lui-même est un "mauvais père" pour une toute autre raison. Son fils Daken lui a été enlevé, il a été éduqué par d'autres, et transformé en véritable machine à tuer. Devenu adulte, Daken en veut plus ou moins consciemment à Wolverine de ne pas l'avoir élevé. Quand il découvre que Wolverine a fondé la Jean Grey Academy, s'occupant ainsi de l'éducation d'une génération de jeunes mutants, Daken décide de tout faire pour saboter ce "projet paternaliste", de prouver que n'importe qui peut être brisé si on le pousse assez fort. Daken se lance alors dans une quête opposée à celle de Fantomex : corrompre Ethan, le forcer à devenir Apocalypse en mettant en danger tout X-Force. À la fin, réalisant que son vrai fils restera une menace, Wolverine est obligé de le noyer dans une mare d'eau. C'est-à-dire qu'il est forcé de tuer son propre enfant. Toute la série *Uncanny X-Force* devient alors, de manière évidente, le récit de l'échec paternel de Wolverine. Non pas parce qu'il n'a pas élevé Daken, mais parce qu'il ne lui trouve aucun espoir de rédemption... Quelque part, Fantomex, exécuteur d'Apocalypse, a été obligé de l'élever. Wolverine, père de Daken, a été obligé de tuer ce dernier (même si, comics obligent, Daken reviendra par la suite, alors que la "faute" de Logan, elle, demeure.)

SERIAL KIDNAPPER

On pourra dire que l'un était sauvable et que l'autre ne l'était pas. Et c'est vrai. Mais en général, Remender tend à préférer le scénario de "l'enfant volé", à celui de "l'enfant conçu". C'est-à-dire que le bébé va être arraché à ses parents biologiques et être élevé dans un tout autre contexte. C'est le cas d'Ethan, d'une certaine manière, élevé dans une tout autre optique que ceux qui voulaient l'avènement d'un nouvel Apocalypse. Mais c'est assez systématique. Dans ses épisodes de *Captain America*, Rick Remender projette Steve Rogers dans une autre dimension où il enlève l'enfant de Zola pour l'élever comme son propre fils, Ian Rogers, et le mettre sur le droit chemin. Dans *Uncanny Avengers* vol.1, c'est le voyageur temporel Kang qui enlève les jumeaux d'Archangel, pour

les élever lui-même, dans une autre époque. Quelques épisodes plus loin, Kang arrache aussi à Havok et la Guêpe leur fille, Kate, conçue dans un futur hypothétique. Havok, en faisant confiance à Kang, croit mettre sa fille à l'abri, mais il ne la reverra pas. Si bien qu'Havok et son épouse contemplent l'idée de concevoir une nouvelle fois un enfant, dans les mêmes conditions (dans l'espoir de "recréer" Kate dans leur continuum). Or, la vraie Kate n'est sans doute pas dissoute, simplement enlevée comme Daken. Il y a fort à parier qu'avec assez de temps (éventuellement sur le long terme) on finira par croiser une Kate marquée par les années passées aux mains de Kang. En un laps de temps relativement court, Rick Remender a produit un certain nombre d'enfants, élevés loin de leurs parents biologiques. Il n'a pas l'exclusivité de la technique. Bentley-23 (le clone du Sorcier dans les *Fantastic Four* de Jonathan Hickman) surfe sur la même idée, tout comme les révélations récentes sur Angela. Inversement, Remender n'utilise pas l'idée dans 100 % des cas. Il est obligé de faire avec ce qui lui est permis dans le contexte d'un univers partagé. Par exemple, son Punisher est exempt de ce genre de syndrome, mais aussi parce qu'il est tout simplement privé de famille depuis des lustres. Si on appliquait la figure type de Remender au Punisher, sans doute que Frank Castle ne tarderait pas à découvrir que, contrairement à ce qu'il pensait, un de ses enfants a survécu, mais a été élevé par un gangster, devenant lui-même un criminel à abattre... En dehors de ces limitations d'univers partagés, Remender est le seul à revenir avec une telle densité à l'idée de l'enfant élevé loin de ses parents biologiques, en arrivant toujours au constat que l'éducation (ou disons la "programmation") l'emporte – pour le meilleur ou pour le pire – sur la nature. Aussi n'est-il pas étonnant que dans *Axis* ou *Uncanny Avengers* vol.2 l'auteur s'intéresse particulièrement à des personnages comme la Sorcière Rouge et Quicksilver, dont l'histoire parentale est un puzzle complexe depuis des décennies. À la manière d'un Daken, s'il ne les a pas créés, ils s'inscrivent directement dans son schéma puisqu'ils ont été élevés dans l'ignorance de leur véritable origine (encore que le concept Remenderien serait plutôt de s'intéresser non pas à leur enfance mais bien au fait que Wanda et Pietro sont, à leur tour, de mauvais parents). Pas étonnant, non plus, qu'on fasse appel à lui pour l'album *Rage of Ultron*, où le rapport parental entre Hank Pym et le robot Ultron est au centre des choses, Pym s'avérant là aussi un "père" qui a menti à son enfant et qui doit en

assumer les conséquences... Dans *All-New Captain America*, Samuel Wilson n'est pas père. Encore qu'on peut dire qu'il "hérite" de la charge de Ian Rogers, devenu le nouveau Nomad. Cependant Sam songe à élever une famille un jour et tout l'enjeu du premier arc est que les méchants de service ont prévu un moyen de décider qui enfantera ou pas... Une autre manière, plus directe, de s'en prendre à la paternité.

OPTIMISME (RELATIF)

L'échec parental et l'enlèvement de l'enfant se retrouvent conjointement dans les pages de *Low*, série en creator-owned (en VF chez Glénat) que Rick Remender co-produit avec le dessinateur Greg Tocchini. On y retrouve les marottes du scénariste, bien que celui-ci explique ouvertement que cette série se distingue par son approche "optimiste". Remender ayant commencé un travail sur lui-même auprès d'un psychologue, il a pris conscience d'un certain nombre de ses angoisses. Ça s'arrange pour les personnages, alors? Pas vraiment. En fait *Low* est une série conçue pour pousser à bout sa protagoniste principale. Stel Caine vit à une époque future où le Soleil a enflé, compliquant les conditions de vie sur Terre. Les derniers humains vivent dans les profondeurs, avec un très mince espoir de découvrir un jour un monde habitable où ils pourraient fuir. Mais un jour, lors d'une sortie, le mari de Stel est assassiné par des pirates, lesquels enlèvent leurs deux filles. Stel, qui refuse de se laisser abattre, reste seule avec son fils, Marik, qui grandit en la détestant pour sa vision des choses. Comme Havok ou tant d'autres personnages téléguidés



par Remender, Stel s'est fait voler une partie de ses enfants. Ce n'est là qu'une partie des tragédies que le scénariste va imposer à son héroïne. En un sens Remender devient le tortionnaire qu'était Daken à la fin d'*Uncanny*



CI-DESSUS : *Fear Agent*, l'un des titres qui ont permis à Rick Remender de percer.

CI-DESSOUS : Ethan/Genesis, élevé par Fantomex dans une réalité virtuelle, un mensonge calqué sur la famille de Clark Kent.

AU CENTRE : Kang, véritable "serial kidnapper".



X-Force. Lui aussi se met à pousser Stel pour voir si elle va basculer. Le lecteur, lui, a toute latitude de se demander jusqu'à quel point Stel est réellement optimiste ou si elle nie tout simplement la réalité, comme Marik semble le penser dans les premiers épisodes. *Black Science* (en VF chez Urban) est également investi d'une lourde problématique parentale. Dans cette BD mise en image par Matteo Scalera, Remender raconte comment Grant McKay a découvert la technologie pour voyager à travers les dimensions mais se retrouve naufragé, obligé de dériver entre les mondes, accompagné de



EN HAUT : l'Onslaught Rouge et un Professeur X réanimé tels qu'annoncés dans *Uncanny Avengers* #4. Finalement, ça ne s'est pas passé comme prévu.

CI-DESSUS : Steve Rogers élevant Ian comme si c'était son propre fils, dans une ambiance proche du roman et du film *La Route*.

EN BAS : l'héroïne de *Low* veut croire en l'avenir... alors que sa vie tourne à la catastrophe.



quelques collègues, de ses enfants (Nathan et Pia)... et de sa maîtresse, Rebecca. Une bonne partie du ressort psychologique de l'histoire est que Grant n'est guère apprécié de ses enfants, qu'il n'a pas arrêté de décevoir. McKay n'est pas un père indigne. Il ne se moque pas du devenir de ses enfants. Mais il est juste incapable de les gérer au jour le jour. Et le voici coincé avec eux, responsable de leur sécurité, alors que dans le même temps, la présence de Rebecca matérialise la part de responsabilité qu'à Grant dans l'explosion de son couple et de sa famille. Là où les choses deviennent encore plus intéressantes, c'est quand les héros

croisent un autre Grant McKay, issu d'une réalité alternative. Dans cette version, Grant et sa femme restent un couple uni mais, privés de leurs enfants, ils tentent de s'emparer de ceux du "vrai" Grant, considérant qu'ils feront de meilleurs parents pour eux. Et tout le ressort dramatique est que, tout en arrivant à garder ses enfants avec lui, le vrai Grant ne peut pas donner tort, sur le fond, aux ravisseurs. Pourtant, là, Remender ne franchit pas le pas, les enfants ne sont pas enlevés ou reprogrammés. Tout le monde n'a pas cette chance, dans les récits de Remender.

CORRUPTIONS

Avengers & X-Men: Axis est un véritable fichier corrompu dans la trajectoire de l'auteur. D'ailleurs, le scénariste ne s'en cache pas. Le crossover final n'est absolument pas le reflet de son idée première. À commencer parce qu'il pensait d'abord en faire, tranquillement dans son coin, un arc d'*Uncanny Avengers* qui aurait été titré "Inversion". Ensuite parce que la trame prévue par l'auteur était sensiblement différente. La moralité des uns aurait été intervertie avec celle des autres, mais sans que le public, le quidam moyen à l'intérieur de l'univers Marvel, en ait conscience. Concrètement, les *Uncanny Avengers* auraient basculé du côté obscur (à la manière d'Archangel), tandis que leurs adversaires seraient devenus honnêtes, sans que personne ne veuille les croire. Les anciens héros auraient été alors en position de nuire de l'intérieur, sans qu'on les soupçonne. L'idée, à un certain niveau, n'est pas sans évoquer les *Thunderbolts* de 1997, pris à tort pour des héros. Au lieu de cela, Marvel s'est emparé du bébé, a rajouté des protagonistes (et en a retiré certains, Remender subissant la mort de Wolverine). *Axis* est devenu un véritable jeu de plateau mécanique, sans âme, sans détermination. La preuve en est que dans *Uncanny Avengers* vol.1 #4, Remender montrait un aperçu du futur qui attendait alors l'équipe. On voyait Havok et la

Sorcière Rouge fuyant confrontés à l'Onslaught Rouge... accompagné du cadavre réanimé de Charles Xavier! Au final, dans *Axis*, le règne d'Onslaught se limite à une grande bataille dans les ruines de Genosha (essentiellement les trois premiers épisodes de la série), dans une version assez éloignée de ce qui avait été ébauché dans *Uncanny Avengers* #4 (lequel devient du coup un aperçu d'un avenir qui ne s'est pas réalisé en tant que tel et que les personnages n'ont même pas conscience d'avoir évité). Mais le problème principal, que ce soit la faute de Marvel ou celle de Remender, reste le manque de subtilité du produit final, les uns devenant vraiment très méchants d'un coup de baguette magique, et les autres vraiment très gentils. Ce qui nous amène à un autre axe du périmètre créatif de Remender : la corruption totale du héros. Cet axe a déjà utilisé dans *Uncanny X-Force* (la chute d'Archangel, devenu l'ennemi que les héros doivent combattre avant qu'il soit réformaté) ou dans *Secret Avengers*. Eric O'Grady, le troisième Ant-Man, est tué et reconstruit comme une machine, menaçant de l'intérieur les Avengers sans qu'ils le réalisent au départ. On reconnaît donc un petit peu de la trame de ce qu'aurait dû être "Inversion" avec les Avengers corrompus, sans en avoir l'air. En ce qui concerne *Axis*, une autre circonstance aggravante est que les différents scénaristes impliqués dans les séries annexes n'ont pas reçu le même brief. Si bien que dans *Mighty Avengers*, une partie des "héros infectés" se prépare à éliminer de sang-froid leurs collègues qui ne rentrent pas dans le rang. Seulement voilà : si on peut reconnaître à *Axis* de ne pas être sans conséquences (certains personnages ne réintégreront pas leur camp d'origine), la nature du mal n'est pas la même dans le crossover ou dans ses suites. Un assassin en puissance dans *Axis* devient ailleurs quelqu'un qui a simplement changé d'avis politique et ainsi de suite, sans que les Avengers fassent mine de le pourchasser pour tenter de le "guérir". Et on reste circonspect en s'apercevant que l'androïde Vision semble lui aussi vulnérable aux ondes télépathiques d'Onslaught. Remender ne joue pas sur d'autres ressorts qui sembleraient naturels. Pas moyen de voir ce que donnerait un Wolverine inversé (pour les raisons déjà expliquées). S'il est intéressant de voir ce que devient Ethan/Genesis/Apocalypse dans ce contexte inversé, la place tenue par Angel (l'aspect innocent d'Archangel) est minimale. Mais surtout, le scénariste ne s'intéresse pas, sous cet angle, à celui qui a été le premier "inversé" du Crâne Rouge, Samuel Wilson (ex-Faucon devenu dernièrement Captain America). Dans les années 1970, dans l'intention de faire de Sam un personnage plus proche de la rue, Steve Englehart avait réinventé son passé en expliquant que c'était un ancien criminel, dealer de drogue et aux

faux airs d'Huggy les bons tuyaux, que le Crâne Rouge avait en effet programmé (via un "Cube Cosmique") pour en faire un partenaire plus présentable pour Captain America. L'idée était que Crâne Rouge attendait son heure pour révéler la véritable nature du Faucon et briser émotionnellement Steve Rogers. Bref, si on suit cette idée (maladroite), Sam est le prototype des Inversés et le doit en plus à Crâne Rouge. Une piste absente d'Axis... mais c'est pour mieux rebondir sur la nouvelle série *All-New Captain America* où Remender a décidé de régler la chose de façon beaucoup plus élégante.

QUESTION DE TEMPS...

Rick Remender est coutumier d'un autre outil scénaristique, le retour dans le temps. On peut voir l'idée utilisée plusieurs fois dans la série *Fear Agent* (en VF chez Akileos), dessinée principalement par Tony Moore et Jerome Opeña. Le héros, Heath Huston, est un pur produit de Remender puisqu'il est le dernier de sa caste et qu'il est hanté par le fait d'avoir perdu femme et enfant. Heath entreprend alors un cycle de voyages temporels pour empêcher l'invasion de la Terre et la destruction de la majeure partie de la planète. En cours de route il découvre que son épouse, Charlotte, s'est remariée et on assiste à une révélation tout à fait logique, au vu des séries citées précédemment. Comme de bien entendu, dans *Fear Agent* #18, Heath découvre que la petite fille de son rival,



pas, et dans la logique propre à Remender, ce n'est donc pas lui qui l'a élevée. En bout de course cependant, dans *Fear Agent* #32, un très vieux Heath remonte une dernière fois le temps et observe la Terre avant l'invasion. Il se voit plus jeune, avant l'implosion de son mariage et avec son fils encore vivant. Sa femme leur annonce alors qu'elle est enceinte

d'une petite fille qu'elle propose de nommer Eden. L'implication est que le vieux Heath est parvenu à changer le passé, suffisamment pour que sa famille ait une vie heureuse, que ses enfants et que son couple survivent. Devenu obsolète dans cet environnement de bonheur, le vieux Heath dirige sa fusée vers le Soleil et disparaît. Finalement la question que s'est posée Heath pendant toute la série, c'est de savoir s'il pouvait reprendre la maîtrise de son destin. La réponse trouvée, il n'a plus de raison d'exister et la série s'arrête. La boucle temporelle est également essentielle dans la résolution de *The End League* (sortie en VF chez Akileos). Le voyage dans le temps c'est un chemin que Remender propose aussi dans *Uncanny X-Force*, quand une partie de l'équipe est projetée

dans le futur. Ils observent la X-Force du futur, qui applique une forme de loi martiale et les prévient d'un certain nombre de catastrophes à éviter. C'est (aussi) pour éviter cet avenir lugubre que Wolverine se décidera à tuer son fils. La chose est encore plus explicitement proche des soucis de Heath Huston dans *Uncanny Avengers* vol.1 #18-23, quand la Terre et l'humanité sont détruites. Ne restent plus que des mutants (et la Guêpe) évacués sur une nouvelle planète. Pour empêcher cette fin du monde, Havok et les survivants des *Uncanny Avengers* vont devoir accepter de retourner dans le passé et de sauver la Terre (c'est là que le sacrifice enduré par Havok est la perte de Kate). À ce stade, la méthode de Rick Remender semble donc ultra-cohérente, reposant sur les mêmes éléments, en évitant, la plupart du temps, la répétition (il y a quand même un gouffre entre des personnages comme Heath Huston ou Captain America...). Ce qui est certain, c'est que cela n'empêche pas à l'occasion de trébucher (Axis), faisant qu'on en arrive avec *Uncanny Avengers* vol. 2 à une étape où le scénariste se cherche un peu à l'intérieur de l'univers partagé Marvel, essayant de reprendre le contrôle de certaines intrigues



CI-DESSUS : *The End League*, série qui se termine sur une boucle temporelle telle que Remender aime les concevoir.

CI-DESSOUS : le futur des *Uncanny Avengers*, imaginé par Crâne Rouge.



qui ont déraillé (pas facile à gérer, quand on vous apprend que Thor ou Wolverine sont retirés du jeu). L'éditeur serait bien inspiré de ménager ce scénariste, à l'heure où il enchaîne par ailleurs les succès en creator-owned : *Black Science*, *Low* mais aussi *Deadly Class* (à paraître en septembre 2015 chez Urban). Ce dernier titre étant, tiens tiens... une histoire d'éducation d'assassins. Du pur Remender, quoi !

X.F.



MAGNÉTO



ANDREA SORRENTINO

"LOGAN, CAP ET PUNISHER,
C'EST MA TRINITÉ MARVEL !"

© MARVEL

ANDREA SORRENTINO EST UN DESSINATEUR ITALIEN QUI A PERCÉ RAPIDEMENT DANS LES COMICS, NOTAMMENT GRÂCE À SES DOUBLE-PAGES D'ACTION IMPRESSIONNANTES ET SON STYLE PUNCHY RECONNAISSABLE ENTRE TOUS. APRÈS AVOIR TRAVAILLÉ SUR *GOD OF WAR*, *I, VAMPIRE* ET SURTOUT *GREEN ARROW* POUR DC AVEC SON COMPÈRE JEFF LEMIRE, MARVEL L'A EMBARQUÉ AVEC BRIAN MICHAEL BENDIS ET ON LE RETROUVE DÉSORMAIS DANS *SECRET WARS*, OFFICIANT SUR *OLD MAN LOGAN*.

Au début de l'année 2015, votre contrat exclusif avec Marvel a été annoncé, pourquoi avoir changé de crémerie ?

Parce que j'avais commencé à travailler avec Brian Michael Bendis et que c'est vraiment une chance et un plaisir ! En plus, il me laisse beaucoup de liberté et mon éditeur aussi, donc que demander de plus ! J'ai plongé et je pense travailler pour Marvel au moins durant les deux prochaines années.

Vous démarrez fort avec *Old Man Logan* !

Comment aurais-je pu ne pas accepter ! Logan, Captain America et Punisher c'est ma Trinité personnelle chez Marvel. L'original est une de mes histoires préférées de tous les temps, et j'admire les dessins de Steve McNiven, c'est lui qui a défini l'image que je me fais de Wolverine. Croyez-le ou non, *Old man Logan* est la première histoire de Wolverine que j'ai lue dans ma vie ! Donc quand Mike Marts est venu me proposer la suite, c'était déjà un véritable cadeau de Noël pour moi, et en avance, car on était en septembre (rires). En plus, avec Brian Bendis, c'est une occasion extraordinaire ! Maintenant, je comprends bien la pression qu'il y a à être comparé à l'original, mais je suis impatient d'avoir le retour des lecteurs sur nos épisodes. Je vous garantis que ça va saigner ! C'est à la fois intime et plein d'action, quand j'ai lu le script de Brian, j'étais ravi, j'espère que vous le serez aussi.

À part Logan, quels autres personnages de Marvel allons-nous rencontrer ?

Je ne crois pas que je puisse vous en dire beaucoup, mais il y a un personnage féminin, sur la couv' de *Old Man Logan #1* qui est la version future d'un personnage que de nombreux lecteurs de Marvel connaissent et je suis curieux de savoir ce qu'ils vont en dire ! Et puis on va avoir la belle Emma Frost et une toute nouvelle version de Gladiator. Évidemment, c'est juste le début, il vous faudra un peu de patience pour découvrir les autres. Et puis n'oubliez pas que tout ça fait partie intégrante de *Secret Wars*, donc il se peut que des tas d'autres personnages Marvel débarquent...

Quelle différence faites-vous entre Logan de *Old man Logan* et le Wolverine classique ?

Pour moi, la vraie version de Logan, celle qui correspond le mieux à sa personnalité est celle d'*Old man Logan*. Même dans ses versions "jeunes", il est vieux dans sa tête. Il a vécu plus de 100 ans et même s'il en a oublié une partie, ses cicatrices, tout ce qu'il a vu et vécu comme horreur lui collent à la peau. Ce n'est pas sa rage que j'aime le plus, ou sa nature sauvage, c'est le fait que ce soit avant tout un survivant. Et la vie ne l'a pas épargné ! Il a vu mourir ses amis et ses amours. Malgré la cruauté de la vie, il continue d'avancer sur le droit chemin pour rendre le monde meilleur. C'est aussi pour ça que je l'adore.

Quel style de dessins avez-vous choisi pour cette nouvelle série ?

Je crois que j'ai adopté la façon de dessiner que j'ai quand je suis de mauvaise humeur ! (rires) Un peu comme avec *I, Vampire* et *Green Arrow*, mais avec quelques trucs créatifs sur les angles par exemple ou le rythme de l'histoire pour donner un look spécifique à la série. Et bien sûr, il y a des tas de moments où l'action explose et ça devient dingue !

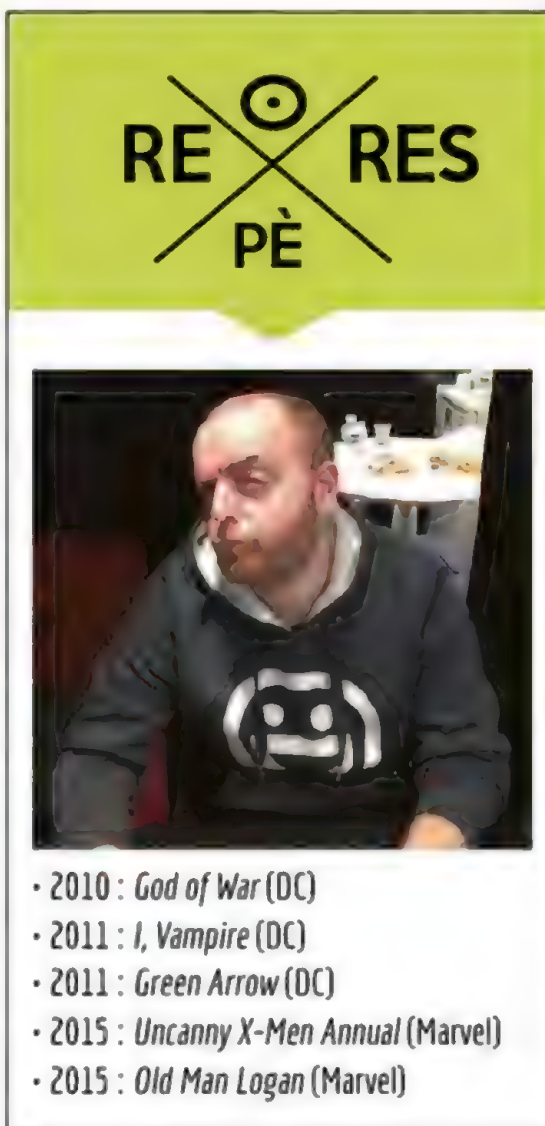
Vous étiez fan de western ?

Hum, je ne dirais pas ça... Je n'ai pas grandi en regardant les westerns spaghetti ni en lisant ce genre de comics. Je pense que *Old Man Logan* a plus à voir avec le style de films des frères Coen qu'avec les westerns classiques. Ça ne veut pas dire que je n'aime pas en voir un bon de temps en temps. Des trucs comme *Le Bon, la Brute et le Truand* ou *La Horde Sauvage*, je respecte, et je les conseille même à des gens qui n'aiment pas les westerns.

D'habitude, les dessinateurs Italiens vont chez Panini et de là, essayent de rentrer chez Marvel. Vous avez d'abord fait pas mal de DC et hop, là on vous retrouve chez Marvel sur de grosses séries, comment est-ce arrivé ?

Je crois qu'il n'y a pas de bon ou de mauvais chemin pour devenir un artiste ! Parfois je me sens un peu original et à part, parce que justement je n'ai pas trop fait comme les autres, mais ça va ! Quand j'ai fini *Green Arrow*, DC et Marvel m'ont proposé d'autres projets. *Aquaman*, par

exemple, qui m'intéressait. Mais je voulais le faire avec Jeff (Lemire) et il ne pouvait pas à ce moment-là, car il était déjà engagé ailleurs. Et puis Marvel m'a proposé de dessiner les X-Men (dans *Uncanny X-Men Annual*) et de travailler avec Brian Michael Bendis, je ne pouvais pas refuser ! Je ne sais pas si mes dessins correspondent vraiment au style des X-Men, mais Brian voulait quelque chose de différent. Marvel et lui avaient bien aimé ce que j'avais fait sur *Green Arrow* et me demandaient d'aller dans le même sens, donc j'ai tenté. J'étais un peu effrayé, car Brian est un artiste tellement connu et expérimenté que j'avais peur qu'il ne me laisse aucune liberté... Mais au contraire, dès le début quand il m'a envoyé ses scripts, qui sont effectivement très détaillés, il m'a dit : "Ne te gêne pas si tu veux changer des trucs, ajouter ou retirer des cases, dessiner les séquences différemment, fais comme tu veux et je réécrirai les dialogues ensuite pour que ça colle." C'est une super expérience pour moi. Je crois que ce qui leur plaît, c'est que depuis des années, on dessine les pouvoirs des X-Men d'une certaine façon et moi justement j'essaie de les dessiner différemment. C'est une grande responsabilité mais un vrai plaisir ! J'ai donc fait les deux annuels d'*Uncanny X-Men*. Avec plein de trucs dingues dedans ! J'espérais que j'allais pouvoir enchaîner sur la série régulière juste après,



- 2010 : *God of War* (DC)
- 2011 : *I, Vampire* (DC)
- 2011 : *Green Arrow* (DC)
- 2015 : *Uncanny X-Men Annual* (Marvel)
- 2015 : *Old Man Logan* (Marvel)

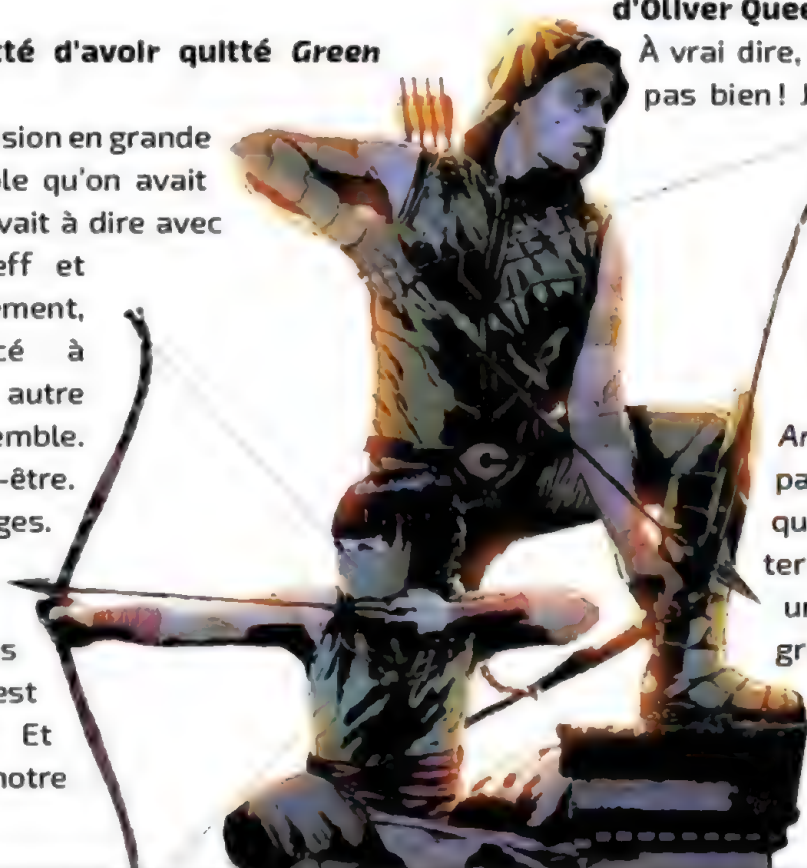
mais les scénarios de Brian n'étaient pas près! Et cet hiver j'ai même eu un mois entier de vacances forcées parce que Brian misait sur le fait que je termine un mois après lui. D'ordinaire, je suis assez paresseux de caractère, mais là, j'étais sur ma lancée, prêt à bosser et mon éditeur n'avait rien à me donner. Je n'en revenais pas! J'ai donc fait une galerie de couvertures pour *Black Vortex*, un crossover avec les X-Men, Nova, Captain Marvel, un gros truc galactique, c'était sympa. Et ça m'a donné l'occasion de venir à Paris! Avant de prendre l'avion, j'ai appelé mon éditeur chez Marvel, en lui disant: quand je rentre de France je veux trouver du boulot! Il n'en revenait pas...

Comment décririez-vous le personnage d'Eva Bell que vous avez dessiné dans *Uncanny X-Men Annual*?

Je l'aime bien, je pense qu'elle est parmi les meilleurs nouveaux personnages qui sont apparus dans les X-Men ces deux dernières années. Après *Avengers vs X-Men*, on avait de nouveaux mutants teenagers qui apparaissaient un peu partout dans le monde. Et c'est bien je pense, car les lecteurs plus jeunes peuvent vraiment s'identifier à eux. Même si pour moi les X-Men restent toujours Cyclope, Jean Grey, Wolverine, les nouvelles générations, elles, ont besoin de nouveaux X-Men! Plus proches d'eux, de leurs âges, de leur monde, de leurs préoccupations. C'est ce que Marvel a toujours essayé de faire avec cette équipe et c'est bien, il faut continuer dans cette voie. Un peu comme je vous disais avec Emiko dans *Green Arrow*: Eva c'est une vision fraîche des X-Men. En plus j'aime bien ses pouvoirs. Quand elle stoppe le temps, ça me donne l'occasion d'essayer des trucs, en termes visuels. Je ne sais pas si vous avez remarqué les timers et les dates que j'ai mises dans les pages quand elle remonte le temps, mais moi ça m'amuse. Et je peux faire des silhouettes, des mélanges...

Avez-vous regretté d'avoir quitté *Green Arrow*?

Non, c'était ma décision en grande partie. Il me semble qu'on avait dit tout ce qu'on avait à dire avec ce personnage Jeff et moi. Donc logiquement, on a commencé à discuter de faire autre chose ensemble. *Batman* peut-être. D'autres personnages. Jeff ne voulait pas continuer *Green Arrow* sans moi, donc on est partis ensemble! Et on a décidé que notre



dernier numéro serait volontairement celui que DC avait sorti aux USA pendant son opération de rentrée, où toutes les séries prenaient le parti de raconter ce qui se passerait dans cinq ans. Pour nous c'était assez facile parce que Jeff avait déjà prévu pas mal de trucs pour dans cinq ans! On avait par exemple Emiko, la demi-sœur d'Oliver, qui commence à devenir Green Arrow, et on voit l'évolution du groupe des Outsiders. Bref, ça nous semblait un bon moyen de conclure notre run et de montrer en même temps aux lecteurs une partie de nos idées de développement sur ces personnages. Donc non je ne regrette pas d'avoir quitté *Green Arrow*, sincèrement, la seule chose que je trouve un peu dommage, même si je la comprends c'est que la nouvelle équipe créative n'a souhaité utiliser aucune de nos idées! Pourtant certaines avaient vraiment du potentiel! Ils ont décidé de rester plus proches de la série TV, et je comprends ça parfaitement. C'est normal qu'avec le succès de la série, DC se dise que si les gens se mettent à lire les comics, ils doivent retrouver les personnages qu'ils aiment! Mais je pense qu'on pouvait faire quelque chose entre les deux. Et utiliser une partie de la mythologie que Jeff a créée.

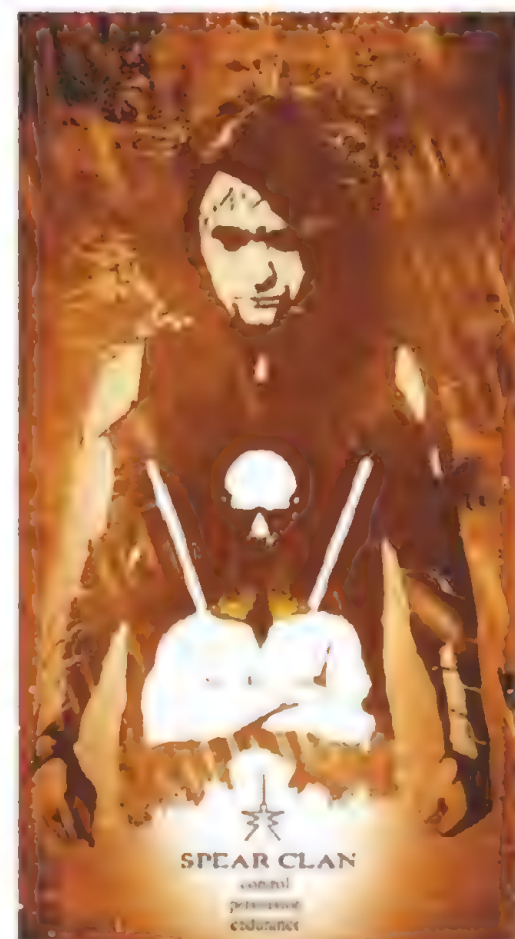
Qu'est-ce que vous préféreriez dans le personnage d'Oliver Queen?

À vrai dire, au début, je ne le connaissais pas bien! Je ne lisais pas ses aventures avant de travailler dessus! Je connaissais juste *Green Arrow Year One*. J'avais adoré. Mais ce n'était pas une histoire classique! Et je n'avais pas lu de *JLA*. J'avais juste lu aussi *Green Arrow: The Longbow Hunters* parce que Jeff voulait faire quelque chose de similaire en termes d'ambiance. Et ça a été une très bonne expérience en grande partie grâce à Jeff. Il est très fort pour écrire pour les gens "normaux". Et c'est ce qu'est Oliver, à la base, un

CI-DESSUS: un effet typique d'Andrea, le fond psyché, saturé, même quand il s'agit de paysages naturels.

CI-DESSOUS: *God of War*.

EN BAS: *Green Arrow* #26, la première couverture imaginée par l'artiste.





EN HAUT : *I, Vampire*, une série peut-être pas perçue comme elle aurait dû l'être.

CI-DESSUS : un autre élément qui caractérise Andrea : le recours à de faux effets de photomontage.

EN BAS : Wolverine contre Sabretooth, du sang pour seul décor, forcément.



type normal qui essayait de faire le bien pour sa ville et en mémoire de son père. Emiko est comme lui une personne normale qui essayait de faire le bien, en devenant une super-héroïne mais ils n'ont pas le même background. Oliver a souffert sur l'île. Il a côtoyé le crime et le mal de près. Emiko est plus idéaliste, plus passionnée. C'était chouette d'avoir ces deux Green Arrow, l'un plus mature et l'autre, plus fraîche. Ça donnait deux voix et c'était bien.

Qu'est-ce qui vous inspirait, en général, pour toutes les couvertures que vous avez eu à dessiner ?

J'ai débuté de la manière la plus traditionnelle possible ! DC voulait garder le profil super-héros au maximum sur cette série et ne pas bouleverser le lecteur, alors on a fait des couvertures "classiques". Ensuite on a changé d'éditeur, on en a eu un plus jeune et que je connaissais pour avoir travaillé avec lui sur *I, Vampire*. Il avait des idées neuves et il a commencé à me demander des couvertures un peu plus originales. Et je trouvais ça bien car ça collait avec l'arrivée des Outsiders etc. ça montrait que la série était un peu différente de d'habitude. Un peu plus abstrait. C'est ce que j'aime. Et franchement ça marchait, donc je suis content d'avoir eu cette chance. Je crois que ma préférée, c'est celle du #26. C'est la première couv' un peu différente que j'ai pu faire.

Aviez-vous beaucoup de pression parce que la série TV de Green Arrow a explosé ?

Sincèrement, non ! Je sais que de nombreuses personnes le pensent, mais non ! On a fait ce qu'on voulait. DC nous a juste demandé d'intégrer le personnage de Diggle, très populaire à la TV et que nous n'avions pas prévu au départ dans le comic-book. On avait prévu que ce soit Merlyn qui apparaisse, donc à l'épisode #25, il me semble, il a fallu que je redessine les pages pour mettre Diggle à la place (rires) Et ce n'était pas super logique, je pense que Merlyn aurait été plus intéressant. Mais à part ça, franchement on a tout choisi et DC ne nous a pas mis de pression.

On vous verrait bien sur Batman, non ?

Oui, je pense que mon style collerait bien, effectivement. On m'avait proposé de faire une série *Gotham*, ça me plaisait, mais ça ne collait pas en termes de plannings. Et puis sur les séries régulières de Batman toutes les places sont prises là ! Greg Capullo, Francis Manapul Patrick Gleason, et ils font tous du bon boulot, mais je pense qu'un jour, j'aurai ma chance avec Batman !

Entre Emiko, Katana et Shadow, quand vous dessiniez des femmes dans Green Arrow on ne peut pas dire qu'elles n'étaient ni très féminines, ni très belles. vous le regrettez, en bon Italien que vous êtes ?

Non, ça va. (rires) Juste avant ça, j'avais eu l'occasion de dessiner Mary dans *I, Vampire*, qui

était belle et sexy, et c'était chouette, mais je n'aime pas trop plus en rajouter quand je dessine des personnages féminins. Je trouve que trop souvent dans les comics c'est too much. Je pense que c'est une question de respect : je ne considère pas les femmes comme des objets sexuels, donc je ne les dessine pas comme telles ! Je ne suis même pas sûr que les lecteurs veulent voir des fesses à tout prix dans leurs comics, surtout quand c'est vraiment gratuit. Et maintenant que le lectorat féminin se développe, encore moins, à mon avis ! Je tâche donc de rendre les femmes réalistes, comme les hommes d'ailleurs. C'est plus naturel.

Avant de bosser sur I, Vampire, vous étiez fan de vampires, zombies et monstres en tous genres ?

Oui, je suis un grand fan d'horreur et je pense d'ailleurs que ça se voit dans mon style de dessins. J'étais un peu inquiet honnêtement quand j'ai démarré sur *I, Vampire* parce que j'avais discuté avec Dan Didio et qu'en gros ils m'avaient dit qu'ils voulaient quelque chose pour les teenagers, entre *Twilight* et *Vampire Diaries*. Et là, franchement, ce n'était pas trop mon style... Mais bon, c'était mon premier boulot chez DC, je ne pouvais rien dire. Et puis j'ai eu de la chance ! Dès le #1, quand il a vu mes designs pour la série, Joshua Fialkov, le scénariste de la série m'a dit qu'il fallait mettre plus d'horreur, plus de sang, faire plus peur etc. Quand je lui ai dit qu'on m'avait demandé de faire un truc pour les teens, il me dit : "Non non, on s'en fiche, vas-y franco !" (rires) Si bien que dans les premiers épisodes, vous voyez Andrew qui marche sur des montagnes de corps, par exemple, pour être bien sûr que les lecteurs aient compris qu'on ne faisait pas un truc genre *Twilight* ! Et c'était bien ! Je ne sais pas si les teenagers ont fini par lire cette série ou pas, mais au moins on a eu de bonnes critiques !

Quand vous dessiniez God of War, vous aviez un style de dessins totalement différent, comment faites-vous pour changer comme ça ?

En général j'essaie des styles différents sur des couvertures par exemple. J'avais donc testé un peu ce style sur des couv' et un éditeur de DC les avait montrées à Sony. Ils avaient bien aimé et m'ont demandé si je serai capable de faire une série entière dessinée comme ça. J'ai dit oui, mais ça m'a pris deux ans pour la terminer ! C'était un peu compliqué... Et j'étais au début de ma carrière. Si on me le redemandait aujourd'hui, je crois que je dirais non ! Mais ça m'a donné la chance de connaître plus de monde chez DC, plus d'éditeurs. Et quand j'ai enfin fini *God of War*, j'ai eu l'occasion de montrer mes dessins en noir et blanc, ils allaient lancer le New 52 et cherchaient un artiste pour *I, Vampire* et c'est comme ça que j'ai eu le job. J'étais juste la bonne personne au bon moment !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

AXIS SECRET WARS

Le grand bazar

UNCANNY AVENGERS #22

Les Uncanny Avengers reviennent sur Terre après une longue absence.

ORIGINAL SIN #1-3

Une partie des héros Marvel se voient révéler des secrets oubliés.

ORIGINAL SIN #4-8

Thor perd l'usage de son marteau classique.

CAPTAIN AMERICA #16-21 (IRON NAIL)

Steve Rogers devient vieux.

CAPTAIN AMERICA #25

Première partie. Steve est aidé par Thor (avec un marteau) et Iron Man (qui semble oublier qu'ils sont brouillés).

CAPTAIN AMERICA #25

Deuxième partie de l'épisode. Sam devient Captain America.

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

WOLVERINE #1 (ALL NEW MARVEL NOW)

Wolverine, malade, commence à porter une armure.

AVENGERS #29-34

Captain America et les Avengers se lancent à la poursuite d'Iron Man.

UNCANNY AVENGERS #23

Havok, Sunfire et Malicia sortent d'hibernation et reprennent du service. Thor toujours avec un marteau.

UNCANNY AVENGERS #24

Wolverine quitte les Uncanny Avengers.

31

AVENGERS : RAGE OF ULTRON

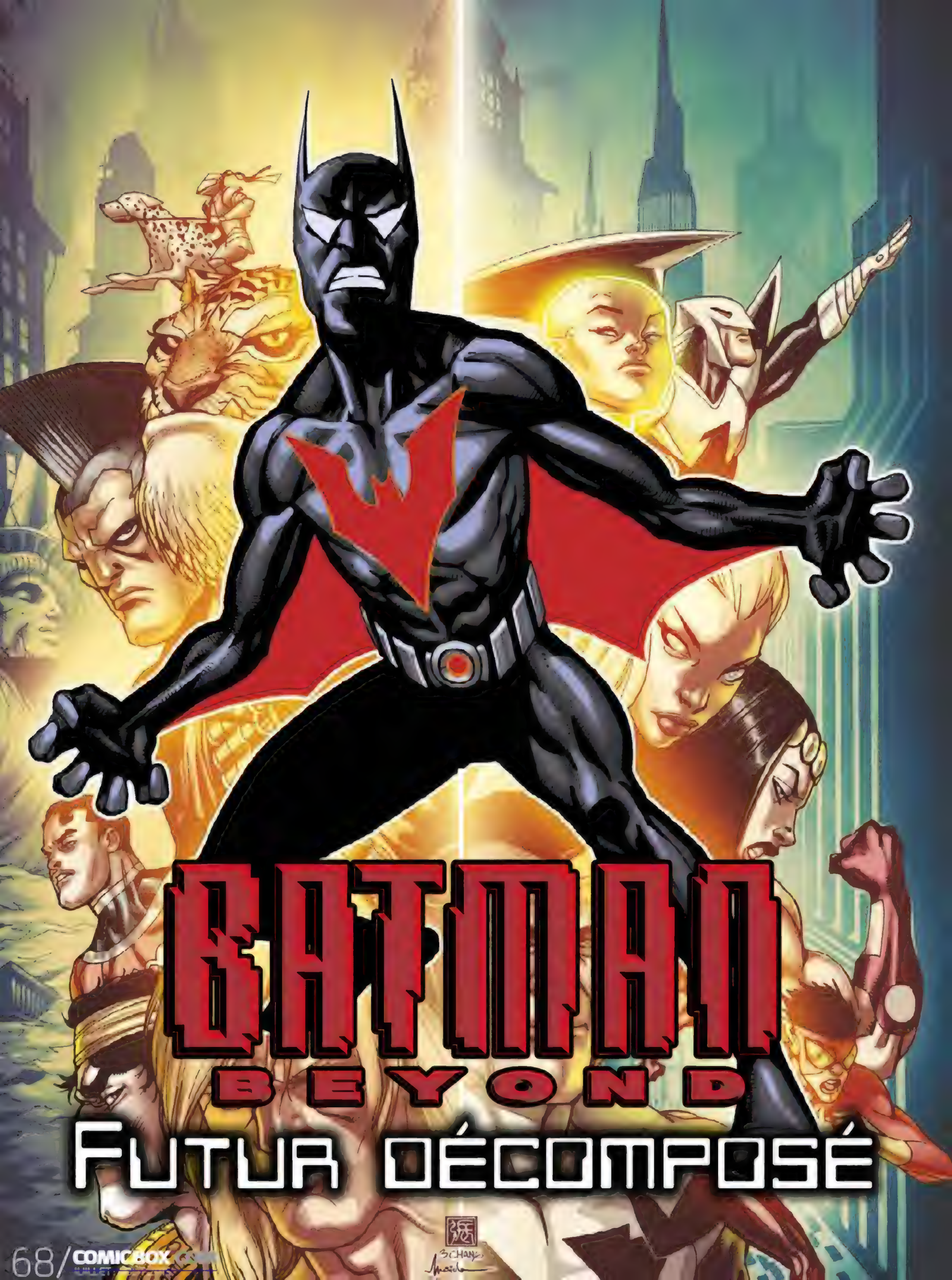
La composition des Avengers du "présent" compte un nouveau membre qui n'a jamais été en poste avant Secret Wars.

Initialement, il n'y a pas volonté de se dédire les uns les autres : Hickman et Aaron ont sans doute pris l'habitude d'ignorer *Uncanny Avengers*, en raison de la boucle temporelle qui s'y déroulait, pour ne pas la spoiler. Mais du coup on construit deux cheminements chronologiques différents. La base de la discorde ? La fin d'*Original Sin*, dans laquelle Thor (Odinson) perd son marteau, alors que Steve Rogers est encore jeune. Ce qui ne colle pas avec la chronologie des titres Remender où, entre *Captain America* et *Uncanny Avengers*, Thor continue d'utiliser son marteau dans plusieurs épisodes. Même sans ça, comment concilier la chronologie de Thor entre *Original Sin* et *Axis* ? La seule manière est de ressortir une explication rajoutée, digne des antiques "No-Prize" que Marvel offrait aux fans quand ils relevaient et corrigeaient une erreur de continuité. Dans tous les épisodes de Remender où il apparaît avec un marteau, Thor Odinson utilise sans doute comme "marteau de remplacement" celui de Thorr (la version alternative et maléfique, vue récemment dans *Avengers*) qui suppose d'être "indigne" pour le porter, avant de changer d'avis et d'aller reprendre sa hache (début de *Thor #1* nouvelle version), de participer à *Axis*, puis de revenir sur Terre à la fin de *Thor #1* pour y perdre un bras.



VOUS VOUS Y PERDEZ DANS VOS LECTURES MARVEL CES DERNIERS TEMPS ? C'EST NORMAL. ENTRE LES SÉRIES DE RICK REMENDER (CAPTAIN AMERICA, UNCANNY AVENGERS, AXIS), CELLES DE JASON AARON (ORIGINAL SIN, THOR) ET CELLES D'HICKMAN (AVENGERS, NEW AVENGERS...), LA CONFUSION EST GRANDE. SOIT CES GENS NE SE PARLENT PAS, SOIT LEURS ÉDITEURS RESPECTIFS ONT OUBLIÉ DE LES METTRE AU COURANT). COMIC BOX REMET DE L'ORDRE DANS TOUT ÇA.





BATMAN

BEYOND

FUTUR DÉCOMPOSÉ



3CHANG
Maido

REJETON DE LA TÉLÉVISION, LE HÉROS DE *BATMAN BEYOND* ("BATMAN LA RELÈVE"), TERRY MCGINNIS, A PRESQUE DEUX DÉCENNIES D'EXISTENCE ET SEULEMENT L'OMBRE DE LA CARRIÈRE QU'IL MÉRITERAIT. CES CINQ DERNIÈRES ANNÉES, DC S'EST DÉCIDÉ À L'UTILISER DE FAÇON CROISSANTE MAIS INÉGALE. RETOUR SUR LE PARCOURS COMPLIQUÉ DU BATMAN DU FUTUR.

Harley Quinn et Terry McGinnis sont sans doute les plus beaux cadeaux que l'univers des dessins animés ait pu faire à DC Comics. Mais ces deux créations de Paul Dini ont été traitées de manière bien différente par le milieu des bandes dessinées. Si la fiancée du Joker a été rapidement adoptée et injectée dans l'univers principal de l'éditeur, le jeune héros futuriste de *Batman Beyond* est le plus souvent resté en marge des comics sérieux, cantonné à des fascicules pour enfants. Certes, le fait de ne pas exister à la même époque que la majeure partie des titres courants n'a rien arrangé. L'intrigue se déroule en effet en 2039. Le Batman classique a raccroché son costume depuis une vingtaine d'années, après une mission qui a mal tourné. Devenu un vieil homme aigri (pas très éloigné d'un Clint Eastwood dans *Gran Torino*), il vit seul dans son manoir et a coupé tout contact avec le monde extérieur. Il ne s'occupe même pas du gang des Jokerz qui ravage Néo-Gotham. Un jour, l'adolescent Terry McGinnis est agressé par les Jokerz. S'ensuit une course-poursuite qui s'achève dans le

domaine Wayne. Là, le vieux Bruce ne peut pas rester sans rien faire. Il tente de s'en mêler mais il fait un malaise cardiaque. Une fois les Jokerz partis, Terry ramène Bruce à l'intérieur du manoir. Il découvre par accident l'entrée de la Batcave. Plus tard, le père de Terry est assassiné et le jeune homme revient demander de l'aide à celui qu'il sait être Batman. Mais Bruce, amer, refuse. Alors Terry vole un modèle expérimental du batcostume, pourvu d'une technologie

d'avant-garde (il peut par exemple voler grâce à la tenue). Il n'est pas idiot de voir en Terry McGinnis un remplaçant à la Scott Lang (*Ant-Man II*), qui force son accession au rôle en s'emparant de la tenue de son prédécesseur. Mais il ne faut pas non plus sous estimer l'influence du *Dark Knight Returns* de Frank Miller. Paul Dini a beau œuvrer pour un jeune public, son malaise d'un Bruce vieillissant fait écho à ce qui se passe au début de *Dark Knight Returns*. Et quand bien même il n'y a pas de Terry dans le récit de Miller, la saga millerienne s'achève sur un vieux Wayne décidant d'entraîner des

jeunes dans la Batcave pour qu'ils prennent la suite. Au-delà des apparences, les Jokerz, héritiers thématiques du plus grand ennemi de Batman, sont aussi inspirés des Mutants de *Dark Knight* que des gangs des Clowns croisés dans *Akira*. Sous le vernis du dessin animé, *Batman Beyond* vise donc des choses plus noires que ce que le jeune public voit d'habitude en dessin animé. Deux autres influences sont sans doute déterminantes : d'abord le dessin animé *Phantom 2040* (qui, en 1995, transposait le Fantôme du Bengale dans une époque future où un jeune héros prenait la suite). Puis le film *Le Masque de Zorro* (1998) avec Antonio Banderas, où on ose mettre en scène le remplacement de Don Diego de la Vega, au bénéfice d'un héros plus jeune et plus impétueux. Dans *Batman Beyond*, c'est la même trame qui se dégage. D'abord furieux du vol, Wayne va cependant apprendre à apprécier le jeune homme et va accepter de l'entraîner, pour qu'il devienne le nouveau Batman dans un monde futur qui en a bien besoin. Ce qui est savoureux, c'est que les rôles

sont inversés. Bruce est, par la force des choses, incapable d'agir, relégué au rang de faire-valoir. On pourrait le comparer à une sorte d'Alfred du futur. Mais la différence est qu'Alfred savait où était sa place. Alors que Bruce enrage de ne pas pouvoir s'occuper des choses lui-même. Au fil des épisodes l'univers de *Beyond* va se structurer. On découvre que le nouveau commissaire de la ville est Barbara Gordon. Le sort de Tim Drake est plus funeste dans le dessin animé *Batman Beyond: Return of the Joker*. Kidnappé des années plus tôt par

le Joker, Tim a été programmé pour prendre la relève, devenant le nouveau clown du crime. Et puis, à terme, on verra apparaître une nouvelle Justice League du futur. En 2005, dans un épisode de *Justice League Unlimited*, Bruce Timm et Dwayne McDuffie lancent aussi un pavé dans la mare en expliquant que Terry est un bébé génétiquement modifié, résultat indirect des projets d'Amanda Waller pour s'assurer qu'il y aura toujours un Batman en activité. En gros, Terry est un double génétique de Bruce, pratiquement un clone. La tapisserie est donc complexe et plus sombre que le tout-venant des dessins



Attention dans *Superman/Batman* (ci-dessous) aux côtés de Bizarro. Si ce n'est qu'une erreur, fait que c'est Tim Drake, dans le costume.

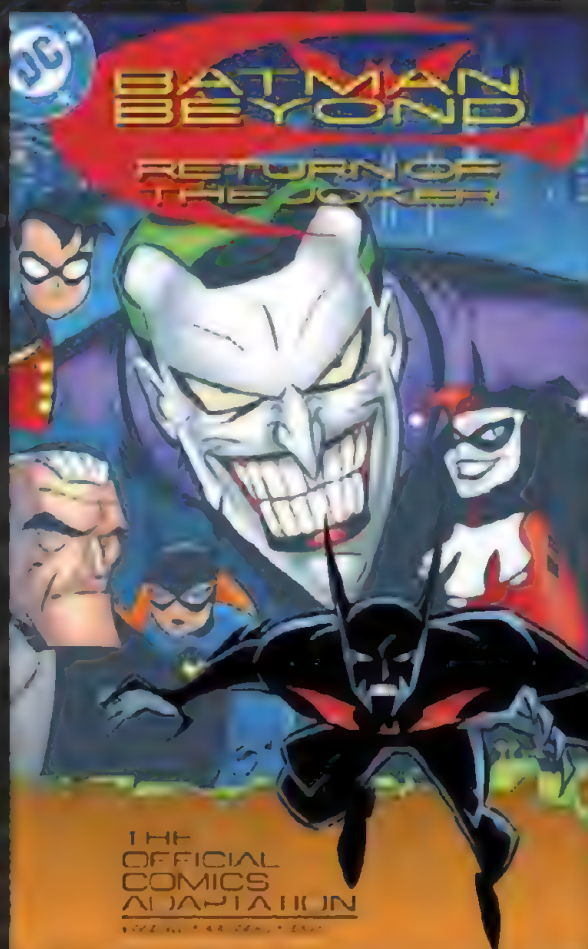
La série *Countdown* instaure ci-dessous le fait que les aventures de *Batman Beyond* se déroulent sur Terre 12.



animés de Warner. Pourtant, dans les comics, l'univers DC va mettre du temps à s'intéresser au personnage.

LUTTE POUR LA RECONNAISSANCE

Pourquoi pas lui, alors que Harley Quinn, elle, est entrée dans la continuité dès 1999 (*Batman: Harley Quinn #1*)? Sans doute parce que Harley Quinn n'est pas le nom d'un show. Elle est un personnage secondaire des dessins animés et, à ce titre, plus malléable. Terry McGinnis, lui, porte une série sur ses épaules. Warner ne veut donc pas trop jouer avec l'image du personnage tant que Batman





Dans *Batman #700*, l'enfant sauvé par Damian Wayne (ci-dessus) n'est autre qu'un Terry McGinnis jeune. Il finit plus tard par devenir lui aussi un Batman du futur mais, dans cette version, son mentor sera un vieux Damian plutôt que Bruce.

En bas, *Superman/Batman Annual #4* : pour la première fois Terry est la vedette d'une aventure en dehors de sa propre série.



Beyond est diffusé. À partir de 1999 il y a bien des comics dérivés, mais ils sont produits pour la branche kids de DC, hors continuité générale, et visent un public plus juvénile. S'ensuivent trois séries ou miniséries distinctes, totalisant une quarantaine de numéros en une douzaine d'années (entre 1999 et 2011). Pas de quoi pavoiser, donc. Mais même après la fin de la diffusion du dessin animé en 2001,

les instances de DC Comics vont se faire tirer l'oreille, comme elles le feront d'une manière générale pour traiter de manière sérieuse les personnages de dessin animé. Alors éloignée des instances de Warner, la branche comics n'aimait pas toucher aux concepts télévisés, de peur d'attirer l'attention de la maison mère (la situation a considérablement changé ces dernières années). Une Harley Quinn, ça allait. Mais Terry McGinnis se retrouvait coincé dans la case "produit dérivé pour enfants". Un autre facteur est qu'à l'époque, DC Comics n'appliquait plus de système de "terres alternatives". L'éditeur considérait qu'il n'existait qu'un seul univers (celui où évoluaient les versions présentes de Superman et des autres héros). Faire référence à *Batman Beyond* dans la continuité serait revenu à instaurer un avenir officiel pour tous les personnages concernés (c'est-à-dire Bruce Wayne, mais aussi une partie de la Justice League), alors qu'en plus, dans le futur de Terry, Barbara marche... et que dans l'univers DC de 2001 elle était handicapée. C'est en 2005 que Jeph Loeb et Ed McGuinness vont franchir l'interdit dans *Superman/Batman #22* et *#23*. Ils sont alors lancés dans un cycle qui semble traiter de réalités alternatives. En fait, ce n'est pas le cas, on comprendra plus tard que le surpuissant Mxyzptlk a utilisé ses pouvoirs pour créer d'éphémères autres mondes, jouant ainsi avec les nerds des vrais Batman et Superman. Même si c'est par le biais de cet artifice, le héros de *Batman Beyond* apparaît (le temps de capturer Bizarro) mais Jeph Loeb se trompe. Le vieux Bruce fait référence au nouveau Batman comme étant non pas Terry McGinnis mais... Tim Drake (soit le troisième Robin). Même si l'erreur est corrigée lors de la réimpression en recueil, Terry peine donc à mettre un pied dans la continuité. Ce n'est pas tant en soi le fait d'être "valide" dans cette dernière que le fait d'être reconnu et d'échapper ainsi à la gamme plus infantile des comics dérivés de cartoons. Mais les *Superman/Batman* de Loeb sont la preuve que DC s'assouplit en ce qui concerne les terres alternatives. Après *Infinite Crisis #7* (juin 2006) puis la maxi-série hebdomadaire 52, on officialise à nouveau un système dans lequel plusieurs univers parallèles existent,

les ressortissants de l'un pouvant voyager jusqu'à l'autre. Suit donc *Countdown*, une série qui se veut une sorte de tour d'horizon du nouveau multivers DC et dans laquelle, au #21 (février 2008), on finit par débarquer dans l'univers de *Batman Beyond*. En fait, l'éditeur a décidé d'expliquer que ses futurs potentiels les plus populaires (*Kingdom Come*, *Kamandi*...) ne se situent pas dans l'avenir de sa Terre principale, mais dans des univers à part. Au lieu d'être le Batman du futur, Terry devient donc le Batman d'un futur. Nuance de taille, mais qui le fait accéder aux comics classiques. Ainsi l'on peut jouer avec Terry et le vieux Bruce sans pour autant hypothéquer l'avenir du Batman habituel. Et pourtant, rien ne s'en dégage dans les deux années qui suivent. Tous ces efforts pour rien ? Oui et non...

LE FUTUR DE RETOUR

Au même moment, dans le titre *Batman* habituel, Grant Morrison est lancé dans une saga où deux tendances se dégagent. D'une part le scénariste s'efforce de démontrer que tous les aspects du folklore de Batman, même les concepts ringards des années 1950 sont pris en compte par l'auteur, quitte à leur trouver une nouvelle fonction. C'est bon pour *Batman Beyond* direz-vous. Si on réintègre toutes les bat-facettes, le successeur futur aussi peut-être pris en compte ? Oui mais voilà, il y a l'autre tendance : un avenir nouveau est en train d'être écrit. Morrison lui-même a injecté un autre prétendant au titre de Batman du futur : le jeune Damian Wayne, fils de Bruce, nouveau Robin et destiné à prolonger le mythe de son père. Dès *Batman #666* (juillet 2007), Morrison montre Damian adulte, devenu le nouveau Batman de Gotham. En théorie, impossible de le faire cohabiter avec Terry McGinnis. Pourtant dès ce *Batman #666*, il y a quelques points communs entre les deux idées. Par exemple, dans les deux visions du futur, le nouveau commissaire de la ville est une Barbara Gordon devenue irascible. Le Damian adulte rendrait-il caduc *Batman Beyond* ? C'est ce que l'on peut penser à ce stade. Mais dans *Batman #700* (août 2010) le scénariste reconnaît d'un coup la dynastie future de Batman. Entre autres choses, on voit le Damian adulte sauver un bambin kidnappé et infecté par un dangereux virus basé sur le poison du Joker. Le bébé en question n'est autre que... Terry McGinnis. Morrison précise ainsi la chronologie des événements. Le Damian adulte se situe entre le moment où Bruce cesse sa carrière mais avant que Terry soit en âge de devenir Batman à son tour. La page suivante voit le héros de *Batman Beyond* en action, quelques années plus tard, guidé par un vieil homme (qui du coup, dans cette version, ne semble pas être Bruce mais bien un Damian vieillissant). En fait, 2010 voit une tentative

sans précédent de tenir compte de l'existence de Terry et de raconter enfin des récits le concernant. C'est enfin le cas dans *Superman/Batman Annual #4*, où il ne joue plus les figurants. Tout l'épisode se déroule dans l'univers de *Batman Beyond* (de Terre 12 donc) et Terry en est le protagoniste principal, faisant équipe avec le Superman du futur. En fait, c'est tout simplement une sorte de "numéro zéro". DC ayant enfin décidé de lancer une minisérie *Batman Beyond* plus orientée vers l'action. Elle est confiée à Adam Beechen et Ryan Benjamin. C'est la saga récemment traduite chez Urban Comics, qui voit le jeune Batman futuriste affronter Hush. En fait, Beechen joue sur les deux tableaux. Il tient compte de la chronologie du dessin animé (l'action se déroule avant que Terry n'apprenne qu'il est, biologiquement parlant, le fils/clone de Bruce) mais opte pour une narration plus en phase avec les comics. Rapidement, son succès justifie qu'on enchaîne avec une série mensuelle illimitée. Mais le sieur Terry McGinnis n'a décidément pas de chance. En 2011, DC décide d'une refonte de tous ses titres. *Batman Beyond* est dans le lot et doit redémarrer... En même temps c'est l'un des seuls univers de DC à ne pas être rebooté par la décision éditoriale. Terre 12 reste égale à elle-même et bien que la série soit relancée plusieurs fois depuis, l'existence de McGinnis est restée cohérente, tenant compte des aventures précédentes... Tout en ne s'interdisant pas d'évoluer. La série *Batman 2.0* (récemment diffusée en comic-book numérique et en version imprimée aux USA) voyait ainsi un gros changement dans la formule : brouillé avec Bruce, Terry cesse de travailler avec lui et se choisit comme nouveau mentor... un Dick Grayson vieillissant et devenu borgne.

L'AVENIR CONCURRENT

Dans ces conditions, on pouvait espérer que la série hebdomadaire *Futures End* (en cours de publication chez Urban) serait la consécration d'un Terry McGinnis enfin reconnu par l'univers DC général. Dès les premiers numéros, le *Batman Beyond* semble en effet être un personnage central de l'intrigue. En fait, le projet est tarabiscoté et décevant, à bien des égards. Plus de trois décennies dans le futur, l'ordinateur Brother Eye a transformé la plus grande partie de l'humanité en cyborgs cadavériques. Le vieux Batman, en fidèle spectateur de *Terminator* (ou lecteur d'*Age of Ultron*), décide alors de remonter le temps pour empêcher la mise en marche de la machine. Mais il est dérangé (et tué) avant de faire le grand saut. C'est donc Terry qui fait le voyage

à sa place, débarquant, malheureusement pour lui, trop tard (cinq ans dans notre avenir) alors que l'ordinateur funeste est déjà en marche. À partir de là, Terry tente d'arranger les choses mais s'avère un personnage assez peu compétent sur la plus grande partie de la série. Disons qu'il n'en sort pas avec la reconnaissance qu'on pouvait espérer. *Futures End* modifie même grandement le personnage, avant la relance (en juin aux USA) d'une nouvelle série titrée *Batman Beyond* mais qui s'annonce bien différente, moins "authentique" que ce que les fans du dessin animé ont pu connaître. *Futures End* n'est pas la grande validation du personnage qu'on pouvait espérer. Mais c'est la magie de la complexité de l'univers DC : si on y regarde bien, le Terry McGinnis qui s'en tire si piteusement dans *Futures End* n'est tout simplement pas celui de *Batman Beyond* ! Souvenez-vous que la réalité conforme au dessin animé et prolongée par Adam Beechen n'est plus dans le futur de DC mais dans celui d'une réalité voisine, Terre 12. Donc, aucune chance qu'en

remontant le temps, le vrai McGinnis se retrouve dans l'avenir de l'univers DC. De plus, dès *Futures End* #0, on voit un Batman certes vieux, mais encore en état de se battre, et peu conforme avec celui des dessins animés. Ce qui laisse donc entendre que Terre 12 reste inchangée, elle n'a pas été attaquée par des cyborgs... Et que le Terry McGinnis de *Futures End*, à l'image de celui qu'on voit entraîné par Damian dans *Batman* #700, est issu d'un futur potentiel. Comme, entre-temps, Grant Morrison lui-même semble avoir annulé la réalité où Damian devient Batman (il ne risque donc pas de sauver Terry et de devenir son mentor), la place est libre. Vous suivez ? Pas forcément et c'est bien le problème. On est encore à tâtonner sur la place de *Batman Beyond*, dont plusieurs versions se promèneraient tout en étant visuellement identiques (alors que, par exemple, on fait facilement la distinction entre le Flash normal et celui de Terre-2). Pas facile de s'y retrouver. La question est de savoir si DC va considérer qu'il y a de la place pour les deux incarnations (le *Batman Beyond* "classique" de Terre 12 et la version reformulée du nouveau titre mensuel). En dix-sept ans, DC Comics n'a que peu utilisé le potentiel du personnage... mais a incroyablement compliqué les choses à coups de paradoxes temporels. Au bout du compte, ne ferait-on pas mieux de revenir à un Terry McGinnis tel que le grand public le connaît ?

Xavier Fournier



L'univers de *Batman Beyond* est riche de nombreux personnages secondaires, comme sa propre version de la Justice League (ci-dessus).

Alors que son arrivée est l'élément d'ouverture de *Futures End* (ci-dessous), la volonté de Terry de passer inaperçu va faire de lui un élément peu efficace, éclipsé par d'autres personnages.



publiée entre 1977 et 1978, avait été pour ainsi dire "archivée" dans la mémoire de 2000 AD. Bill Savage, lui, fera brièvement son retour en 1979 dans *Disaster 1990*, une sorte de prélude à *Invasion!* qui raconte comment la fonte des glaces en vient à inonder une partie de l'Angleterre. Mais, passé cela, Savage retourne dans la naphthaline.

ÈRE SAUVAGE

En 2004, Pat Mills décide de revenir à cette histoire d'occupation en utilisant le nom du héros comme nouveau titre. Savage assumant désormais le côté Histoire parallèle. C'est-à-dire qu'au lieu de se dérouler 20 ans dans le futur, on fait coïncider les dates... mais dans un

monde où, du point de vue des personnages, les Volgans dominent le Royaume-Uni depuis 5 ans ! Les USA ne sont pas entrés dans la guerre, ils ont préféré signer un accord avec la République vologane et laisser les Anglais se débrouiller avec leurs occupants. La résistance persiste (Bill Savage a pris du galon) mais dans le même temps une partie de la nation a basculé dans la collaboration. Bien qu'il y ait des éléments indéniables de science-fiction, le récit de Mills est donc basé sur des



réactions très humaines et universelles. Si on enlève les "effets spéciaux", cela pourrait aussi bien être la France de l'automne 1940 qu'un pays absorbé en son temps par l'URSS. Ça pourrait être aussi tout autre chose, car si Mills s'intéresse aux récits de guerre, il se méfie le plus souvent du mythe du vainqueur. Il conçoit le retour de Savage trois ans après le 11 septembre 2001. Dans un monde (réel), les Occidentaux débarquent dans plusieurs pays, sûrs de leur bon droit. Dans le monde de Savage, c'est l'Occident qui est mis à genoux par un envahisseur. Dans certaines interviews, Mills assume ce parallèle, en expliquant bien que ses Volgans modernes ont plus à voir avec la manière dont les USA et les Anglais "s'invitent" dans d'autres pays, sans se demander comment ils sont perçus par les populations. Une tonalité critique qui tient compte d'une réalité : toutes les grandes œuvres de science-fiction, en nous parlant de la manière dont nous envisageons notre avenir, nous montrent aussi notre reflet dans le miroir. Une des différences, la plus visible, qui caractérisent Savage par rapport à la version première d'*Invasion!* c'est que Mills s'assure cette fois du concours d'un dessinateur

régulier (*Invasion!* avait vu un grand turnover de ce côté-là). Celui qui dessinera les premières années du retour de Savage, c'est un Charlie Adlard collaborateur de longue date de 2000 AD et qui, quelques mois plus tard, commence à travailler avec Robert Kirkman sur *Walking Dead*. Savage va lui permettre de représenter une autre forme de survivalisme. Pas de zombies au programme de Savage, mais cette même déliquescence de la société, quand bien même sous une autre forme. Et on peut même considérer qu'en dessinant les deux séries, Adlard s'échauffe pour l'une quand il travaille sur l'autre. D'ailleurs son Bill Savage a déjà de faux airs annonciateurs du Negan de *Walking Dead*. Le dessinateur procède aussi à

un petit reboot visuel : les Volgans de 1977 étaient des Soviétiques caricaturaux, il leur donne un costume militaire qu'on pourrait associer avec d'autres pays (l'Amérique, là aussi). N'allez pas croire cependant que Mills et Adlard accouchent d'une histoire où la frontière entre le bien et le mal est clairement définie. Par exemple, il y a le frère de Bill, Tom, qui devient rapidement proche des occupants et va par la suite prendre un rôle ambigu. Si les envahisseurs sont loin d'être des enfants de chœur, les résistants ont eux aussi leur part d'ombre. Dans une histoire, Bill Savage massacre toutes les personnes présentes dans un restaurant, car il sait que des Volgans ou des collaborateurs déjeunent parfois dans l'établissement. Et tant pis pour les civils. Savage porte bien son nom.

SOMBRE AVENIR

Entre 2004 et 2007, Charlie Adlard a dessiné les trois premières sagas de Savage, avant de passer la main à Patrick Goddard. C'est l'ère Adlard que Delcourt publie ces temps-ci (il n'est pas nécessaire d'avoir lu *Invasion!* pour comprendre Savage, la série moderne n'utilisant d'ailleurs pas tout à fait la même continuité) et si d'aventure ce tome rencontrait le succès mérité, on peut espérer que le reste de la série suivrait. Mills, en vieux routard de la contradiction, des zones grises, des héros pas si propres et des salauds pas forcément si inhumains, s'en donne à cœur joie dans cette Angleterre opprimée, théâtre d'une véritable comédie noire... et dont la lecture n'est plus réservée aux seuls britanniques !

X.F.



EN HAUT : Bill Savage était dans le mythique 2000 AD un mois avant qu'y débute le fameux Judge Dredd.

CI-DESSUS : la patte de Charlie Adlard, sur un autre avenir désespéré.



IL A DESSINÉ (UN PEU), ET IL ÉCRIT (BEAUCOUP). INITIATEUR REMARQUÉ DU LABEL MAX, CO-CRÉATEUR LOUÉ DE L'UNIVERS ULTIMATE ET BRICOLEUR POLÉMIQUE DE L'UNIVERS CLASSIQUE, BRIAN MICHAEL BENDIS EST UNE PLUME EN FER DE LANCE CHEZ MARVEL, DONT LES THÉMATIQUES RÉCURRENTES EXPRIMENT UNE VISION DU MONDE TRÈS SINGULIÈRE. MAIS SES FIGURES DE STYLE, PLUS ENCORE QUE SES THÈMES, POURRAIENT BIEN ÉLABORER UNE PENSÉE PLUS PROFONDE ET PLUS FONDAMENTALE.



Q

ue ce soit dans ses premières œuvres, dites indépendantes, où il prenait en charge le dessin en plus de l'écriture (*Goldfish*, *Jinx* ou *Torso*), que ce soit dans ses creator-owned tels que *Powers* (chez Image Comics puis chez Icon Comics), où désormais il s'occupera du seul scénario, ou que ce soit chez Marvel, Brian Michael Bendis n'en finit pas de nous conter des histoires en long et en large. Et surtout en long! Le temps du récit et le temps de la narration s'étirent sous sa plume, au point que les intrigues sont perçues comme une durée, comme une

mélodie rythmée par la scansion de mots et d'images répétées plus que de nécessaire. BMB est un mélodiste des comics. Les dialogues qui s'étendent à n'en plus finir dans des bulles ouvertes et liées, et dans une seule image, ou les dialogues qui se déploient dans des séquences où ce sont alors certains dessins qui sont reproduits à l'identique, ont fait sa marque de fabrique narrative et même visuelle – car le procédé (déjà en place de manière quasi exhaustive dans *Torso*), l'auteur saura l'imposer (dans des proportions diverses) à tous ses dessinateurs. Une conséquence immédiate du goût de ce tapis narratif soigneusement

et lentement déroulé, est la modification, en quelque sorte, du format du comic-book. Celui-ci, à l'image des gratte-ciel chers aux super-héros, est un objet vertical. Mais en dépliant les séquences et les dialogues de telle façon, l'emploi de la double-page va finir par s'imposer, par tomber sous le sens. Sous son sens, tout au moins (même si, depuis, d'autres scénaristes ont repris le procédé), et l'objet que tient le lecteur, alors, devient horizontal. Ce passage récurrent dans ses travaux, au format à l'italienne, c'est le passage de la verticalité des buildings à l'horizontalité des rues. Observons le mélodiste au travail.

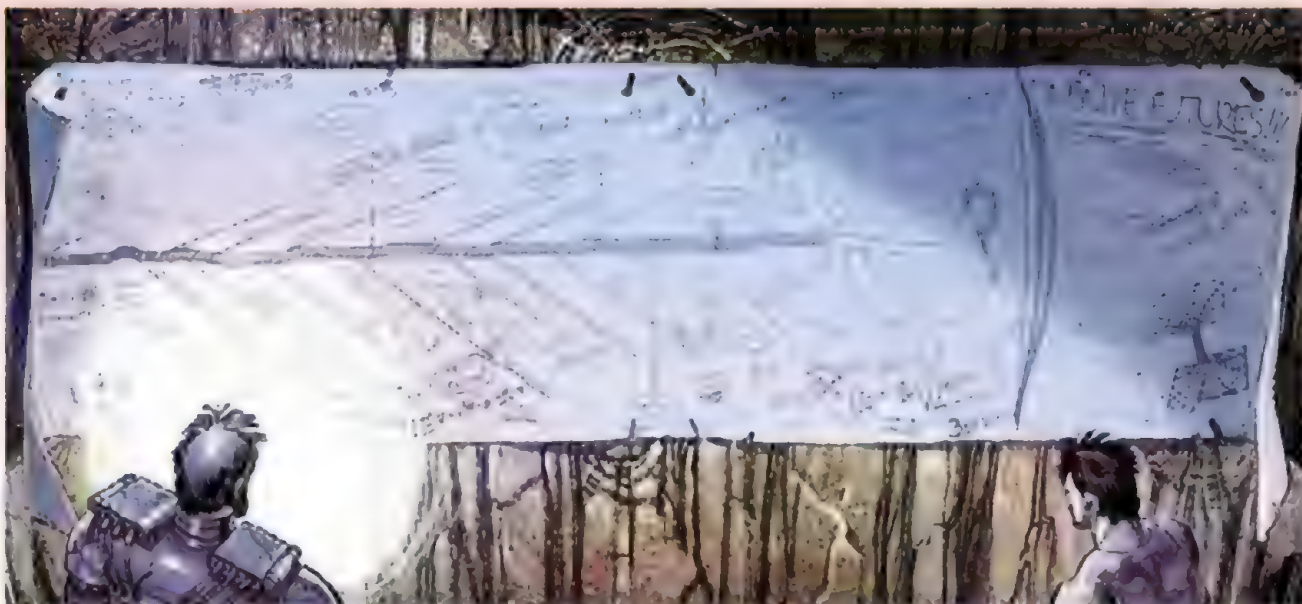
VOUS POUVEZ RÉPÉTER ?

La scansion des mots, dans ses fameux dialogues décompressés, saute aux yeux – et aux oreilles – dans l'ensemble de tous ses travaux. Prenons quelques échantillons au hasard. Dans *Daredevil : Ninja* (Rob Haynes dessinateur), le super-héros, aux prises avec une guerrière mystérieuse et inconnue, dira : "Je supporte pas la connerie ninja"; il répétera plus loin : "Je déteste cette connerie ninja"; il redira enfin : "Ces conneries ninja... Je les hais." Remarquons que si le mot "ninja" revient sans cesse, et si l'expression dans laquelle il est saisi possède à chaque fois la même signification, de petites variations viennent altérer la prosodie. Même méthode dans *All-New X-Men* (Stuart Immonen et David Lafuente dessinateurs) où, au début du récit, une femme policière interroge un jeune suspect soupçonné d'être un mutant. La policière dit : "Comment as-tu fait ?", et le jeune homme rétorque : "Je sais pas." Suit un long échange qui voit revenir, plus tard,

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

DAREDEVIL VOL.2 #29, DESSIN D'ALEX MALEEV

Vanessa, épouse de Wilson Fisk, le Caïd, vient d'apprendre que son mari est dans le coma; elle se rend à son chevet. Le décor change à chaque vignette; le gros plan de Vanessa, au contraire, est copié à l'identique. Contraste fort entre la durée du long voyage qui vient s'enchaîner dans l'instant présent de la mauvaise nouvelle annoncée, et dont le personnage, comme statufié, ne parvient à s'extraire.



la question "Comment as-tu fait ça?", suivie de la réponse "Je sais pas." La scansion du bloc question/réponse, presque musicale, est manifeste; mais elle est, encore une fois, très légèrement altérée. "Comment as-tu fait ?" devient "Comment as-tu fait ça?", et "Je ne sais pas" devient "Je sais pas". C'est bien là un système musical, où de subtiles modifications dans l'élément rythmique, permettent petit à petit, au fil de la rengaine, de colorer le leitmotiv de différentes nuances. Cherchons tout d'abord parmi ses motifs les plus évidents (et qui procèdent d'une thématique), ce qui chez BMB se rattache à l'horizontalité.

DU TOIT AU TROTTOIR

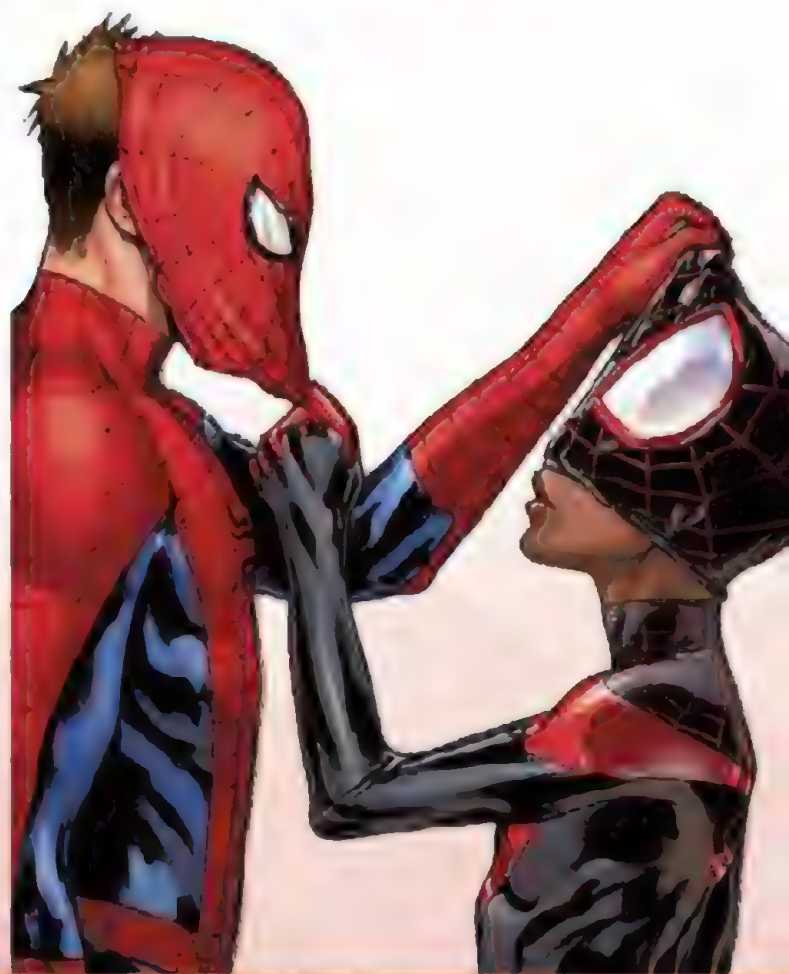
Dans *Allas* (Michael Gaydos dessinateur), Jessica Jones annonce la couleur (et Brian Michael Bendis la tonalité) : "Je hais les gratte-ciel (...) et je vis à New York, vous imaginez mon calvaire?" Alors, prédominance de l'homme de la rue sur le héros encapé des sommets urbains? Cherchons d'autres citations qui pourraient bien relayer la préférence du trottoir – et son corollaire, une prédilection pour la normalité. Dans *Powers 3 - Groupe*, on peut lire dès l'Introduction : "(...) Et tout en bas, dans les rues glauques de la ville, les Inspecteurs de la criminelle Christian Walker et Deena Pilgrim font leur travail..." Revenons à *Allas*, récit au cours duquel BMB use de ce que l'on peut appeler la "surprise encyclopédique". La surprise est un des éléments de la tension narrative, d'autant plus utile à Bendis que, décompressant ses récits, il a bien besoin de maintenir l'attention du lecteur; il existe deux types de surprises : la surprise textuelle, basée sur une information cachée (dans *Daredevil #29*, durant la saga "Underboss", par exemple, on croit que Fisk meurt dès le début, et on apprendra plus loin

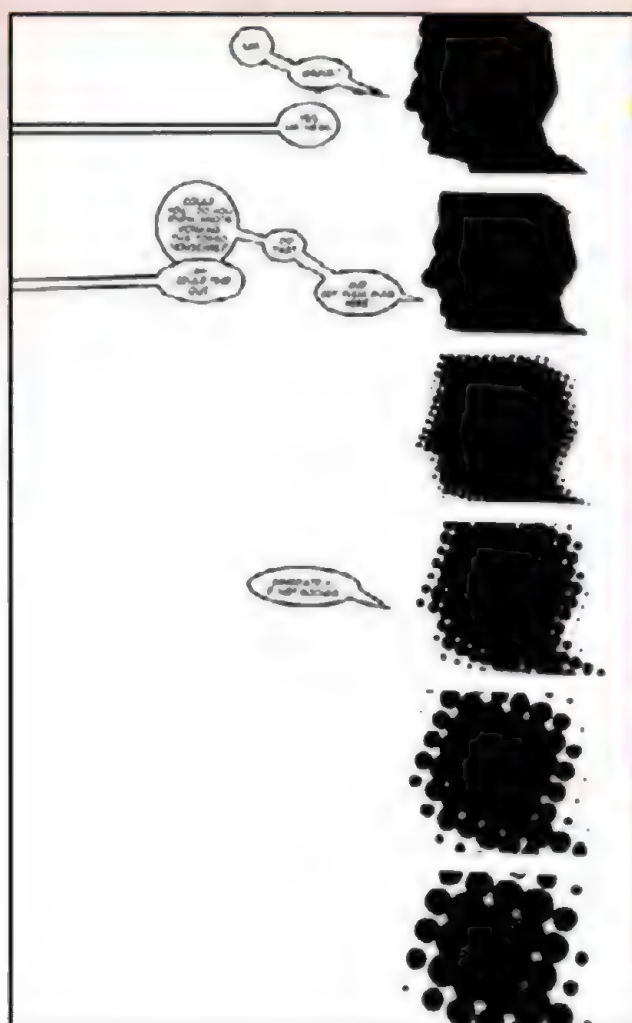
qu'il a survécu à la tentative d'assassinat), et la surprise encyclopédique, plus forte, plus déstabilisante, fondée, elle, sur les habitudes de lecture liées au genre qu'on a identifié. Ainsi, Jessica Jones, dont le lecteur est amené à supposer qu'elle fut une super-héroïne, refusée à l'entrée d'une

discothèque, dit : "Dieu me pardonne ce que je vais faire". C'est une fausse piste qui nous amène à supposer qu'elle va enfin se servir de ses super-pouvoirs. Or, elle se maquille et s'habille sexy (et elle entrera). Encore un coup de théâtre qui donne la priorité à l'ordinaire sur l'extraordinaire. Et à propos de *Daredevil - Underboss* (Alex Maleev dessinateur),

Silke, à l'origine de l'attentat contre le Caïd, lui dit : "Des justiciers costumés? Laissons ça aux chochottes, man, c'est pas du boulot sérieux." Mais comment fait donc le scénariste quand il est obligé de jongler avec

"BMB n'utilise pas du voyage dans le temps, il s'arrange pour confronter le passé au présent."





LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

TORSO, DESSIN DE BENDIS

Si BMB, parfois, fait subir quelques variations au même motif qui se décline, c'est ici la représentation imprimée de l'image figée qui se transforme, allant même jusqu'à l'abstraction. Nous ne sommes plus sur le plan du personnage, ni même sur celui du narrateur, mais sur un troisième plan qui serait celui de l'imprimeur. Et tous ces plans observent, chacun à leur manière et comme au microscope, le seul instant présent.

temps de revenir alors à cette horizontalité visuelle qu'il impose dans ses compositions.

MACHINE À ÉCRIRE LE TEMPS

Nous trouvons des dialogues interminables dans une seule image, ou bien une même image répétée au cours de ces mêmes dialogues sans fin. Ces vignettes où un élément est reproduit à l'identique peuvent être altérées au fil du découpage (ce peut être un autre personnage, ou encore le décor). Nous assistons également à une même image en montage alterné avec une scène qui, elle, évolue de manière classique. Ces formes mélodiques dont un mot, une expression ou un dessin deviennent un leitmotiv rythmique, c'est au fond, une volonté de revenir continuellement à un instant que BMB a figé. Un instant statufié mais qui, grâce à d'infimes variations, va s'enrichir d'éléments nouveaux. Comme si l'instant présent se gonflait telle une bulle extensible pour prendre une importance et une signification toujours croissantes. En lien direct avec cet appareil narratif et graphique, la figure du flash-back, ou analepse, est elle aussi omniprésente chez le scénariste. Elle constitue même la structure fondamentale d'un *Daredevil* - *Underboss* où nous trouvons des récitatifs tels que "Une semaine plus tôt", "Trois mois plus tôt", "Trois heures

plus tôt", etc. entrecoupés de nombreux "Aujourd'hui". On y trouve même un flash-back dans le flash-back, au cours d'un retour en arrière de vingt ans, mettant en scène Silke enfant, et qui vient s'enchâsser dans une séquence passée de quelques mois. Ce voyage du narrateur dans l'ordre du récit, trouve son écho dans l'autre thème favori de Bendis : le voyage des personnages dans le temps. Il usera du concept dans les premiers épisodes d'*Avengers* - période *Heroic Age* - puis dans *Age of Ultron* ou encore *All-New X-Men*. Notons que dans *Spider-Man* (Sara Pichelli dessinatrice), Peter Parker/Spider-Man venu d'un univers parallèle, va rencontrer Miles Morales. Ainsi, même lorsque BMB n'utilise pas du voyage dans le temps, il s'arrange pour confronter le passé au présent. Obsession qui investit la narration, les situations, le visuel, les thèmes. Et donc, quand ce n'est pas le narrateur que Bendis envoie dans le passé par de nombreux flash-backs, afin d'éclairer un instantané du présent sur lequel il reviendra plus d'une fois, ce sont ses personnages qu'il expédie dans des époques révolues ou futures, afin de réparer un moment contemporain problématique. Remarquable tressage de la figure de style et de la thématique puisque tous les outils convoqués dans l'acte narratif ou dans les situations dramaturgiques, ont pour seule visée de malaxer la matière du temps ; plus précisément d'étirer presque jusqu'à l'infini le point intangible de l'instant présent, pour le charger de sens, pour le remplir d'intensité captatrice. Un dialogue dans *Avengers vol.4 #1*, synthétise à lui seul cette préoccupation centrale chez BMB. Alors que Captain America/Bucky affirme que le temps est une entité et que Spider-Woman demande ce que cela veut dire, Iron Man répond : "Ça veut dire que tout se passe en ce moment. Le passé se passe en ce moment, le futur se passe en ce moment. Tout se passe en ce moment." Brian Michael Bendis, ou l'instant comme lieu d'éternité.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

DAREDEVIL : NINJA, DESSIN DE ROB HAYNES

Deux temporalités différentes sont ici à l'œuvre. Celle du *Daredevil* conteur, et celle du *Daredevil* acteur. Or, au bout de quelques planches, Bendis va superposer ces deux temporalités, avec cette case où le récitatif dans un encadré bleuté dit : "Qui est-ce, bon sang ?". Cependant qu'une bulle de dialogue exprime "Qu'es-tu, bon sang ?". Caractéristique narrative rare qui traduit l'obsession centrale du scénariste : tout se passe en même temps - et même les niveaux narratifs coïncident.



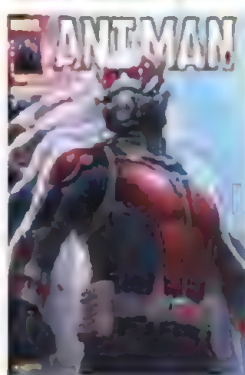
COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

Dans la jungle des sorties comics, il faut s'y retrouver. Périodiques dans les kiosques, albums en librairies mais aussi, éventuellement, les sorties DVD/Blu-ray, livres, ou sorties, les voici réunis sous des pôles thématiques ou mouvances. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

ANT-MAN #1



Profitant de la sortie du film, Scott Lang revient sur le devant de la scène. Oh. Attendez... Il n'y a jamais été jusque-là

et c'est bien dommage! Une lacune réparée ici avec cette nouvelle série qui voit l'ancien membre des FF démarrer une nouvelle vie sur la côte ouest, dans une position de héros paternel pour le moins maladroit, malchanceux et fébrile. De l'humour dans ce nouveau titre, où Lang croise aussi l'Iron Man Supérieur. Peut-être pas le meilleur moment pour demander de l'aide à Tony Stark.

4,60€ JUILLET

AVENGERS #25

Le compte à rebours est enclenché. Les incursions se poursuivent mais désormais les Illuminati sont pourchassés par les



Avengers. Est-ce que le devoir de justice pourrait provoquer la fin de l'univers? Pendant ce temps la série *Avengers World* voit une refonte importante puisqu'un nouveau groupe de héros est assemblé par... Fatalis lui-même. Et vous savez forcément que cela cache quelque chose de très bizarre. Une série liée à Axis, mais à lire avant *Ant-Man #1*.

4,90€ JUILLET

AXIS #2



Les manipulations mentales d'Onslaught contrées par l'intervention des héros ont un résultat inattendu qui bouscule les lignes

dans l'univers Marvel, bien que les premiers concernés ne s'en rendent pas forcément compte. Le côté arbitraire et artificiel de la chose fait qu'on a beaucoup de mal à avoir de l'empathie pour les uns et les autres. Dans ses travaux précédents, Rick Remender nous habitait à des trames plus complexes, où le bien et le mal n'étaient pas si caricaturaux. L'ensemble vacille mais quelques scènes sont sympas...

4,90€ JUIN

BARTMAN - TOME 4

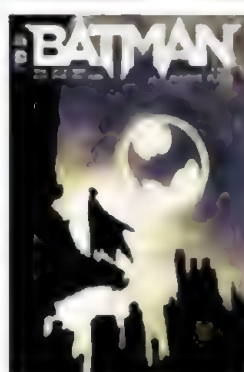
Le versant super-héroïque des Simpson est de retour, Bartman (l'alter ego costumé de Bart) faisant équipe avec



le surpuissant Radioactive Man. Dans le genre "qui aime bien, châtie bien" les auteurs continuent de faire des allusions aux grands archétypes et aux *Crisis* de tous poils. Y compris le "Bartman Beyond" qui donne son titre à ce tome, tiré de *The Simpsons Summer Shindig #4* et dans lequel Bart découvre qu'il a (peut-être) un avenir.

14,95€ DISPO

BATMAN - TOME 6



Scott Snyder n'a jamais beaucoup utilisé le personnage de Damian (pour des raisons expliquées dans CB #94) mais il gère ici le

deuil que connaît Batman après la mort de son fils. Pour Snyder, Greg Capullo mais aussi d'autres artistes, c'est l'occasion de dresser un état des lieux, en particulier avec une histoire tirée de *Detective Comics* v2 #27, qui donne une certaine perspective à l'avenir et à la légende du justicier de Gotham. Une sorte de respiration entre des arcs en général plus longs.

17,50€ JUILLET

BATMAN SAGA #38

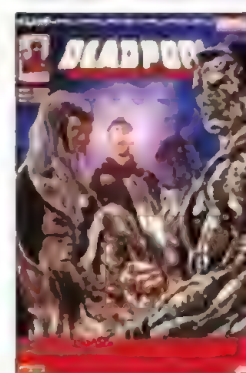
Le Joker a fait monter les enjeux en infectant la Justice League et Batman n'a guère d'alliés vers qui se tourner dans le "fini de jouer" de Scott Snyder et Greg Capullo. Pendant ce temps Peter Tomasi

envoie ce même Batman à l'attaque d'Apokolips pour sauver l'âme de son fils. Tout ça cadre néanmoins de manière curieuse avec la nouvelle version de Batgirl, qui vise à l'évidence un public plus jeune et plus "kawai". Rajeunie, Barbara Gordon semble avoir perdu quelques neurones au passage.



5,60€ JUIN

DEADPOOL #13



Si nous avons quelques réserves sur Axis, Deadpool est un personnage qui brille par ce qui lui arrive, se retrouvant dans une situation où

il est soudainement plus responsable et même... calme! Est-ce qu'un Deadpool revenu à la raison est plus performant ou bien plus

AVENGERS NOW #1

Pour le coup, ce regroupement de séries dans une nouvelle revue fait sens puisqu'une partie des protagonistes sont de nouveaux détenteurs de noms connus (Thor, Cap...) tandis que les autres ont changé de vie. On préfère quand même de loin les petits nouveaux (toujours servis par Jason Aaron et Rick Remender). Produire un Iron Man Supérieur et



donc un Tony Stark encore plus cynique n'était sans doute pas de la première urgence. Mais globalement, il souffle un vent de nouveauté bien agréable sur cet *Avengers Now*.

4,90€ JUIN



inquiétant ? À vous de voir dans ces épisodes de Gerry Duggan et Brian Posehn, qui profitent des circonstances pour nous montrer un Wade Wilson peu courant. À noter aussi dans ce numéro, une rencontre avec Captain America, sur fond de mort de Wolverine.

4,60€ JUILLET

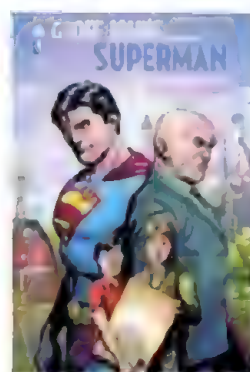
FUTURES END - TOME 1

Terry McGinnis doit sauver le monde... mais se trompe de date. À quoi ressemblera l'univers DC dans 5 ans ?

À une maxiserie qui traîne en longueur et qui propose assez peu de choses, en particulier sur ce premier tome (ça se réveille sur le deuxième, par contre). Il faudra quatre tomes à 22,5 euros pour en venir à bout mais au final le rapport qualité/prix n'est pas là. On préférera largement *Batman Eternal*, série plus essentielle pour accompagner l'évolution de Batman.

22,50€ JUIN

GEOFF JOHNS PRÉSENTE SUPERMAN - TOME 6



Rédition, sous un nouveau titre, du *Superman Secret Origin* de Geoff Johns et Gary Frank, cet ouvrage est la dernière réinvention de la genèse du surhomme avant le grand reboot de 2011. Faut-il pour autant le considérer comme périmé. Non, car profitant de la même équipe créative que le récent *Shazam* ou *Batman Terre 1*, cela se lit aussi comme une redéfinition autonome du mythe de l'homme d'acier et un bon complément des 5 tomes déjà parus sur le Superman de Johns.

19€ JUILLET

HARLEY QUINN - TOME 1

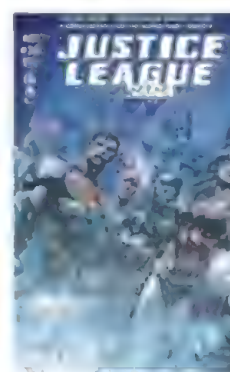
Un vrai gros succès de DC Comics aux USA, Harley Quinn, propulsée sans doute par ses apparitions dans les jeux de la gamme *Arkham* et sa prochaine arrivée au cinéma dans *Suicide Squad*, devient le

titre féminin le plus vendu de l'éditeur. Et ce n'est pas volé, avec Jimmy Palmiotti et Amanda Conner au scénario, qui font accéder Harley à un nouveau stade de démente. À mi-chemin entre Deadpool et Lobo, voici une série déjantée s'il en est, qui vous donnera les tenants et aboutissants de la fiancée du Joker.

19€ JUILLET



JUSTICE LEAGUE SAGA #20



La Ligue de Justice de Geoff Johns continue d'absorber les retombées de *Forever Evil* et de s'adapter à de nouveaux membres, tandis

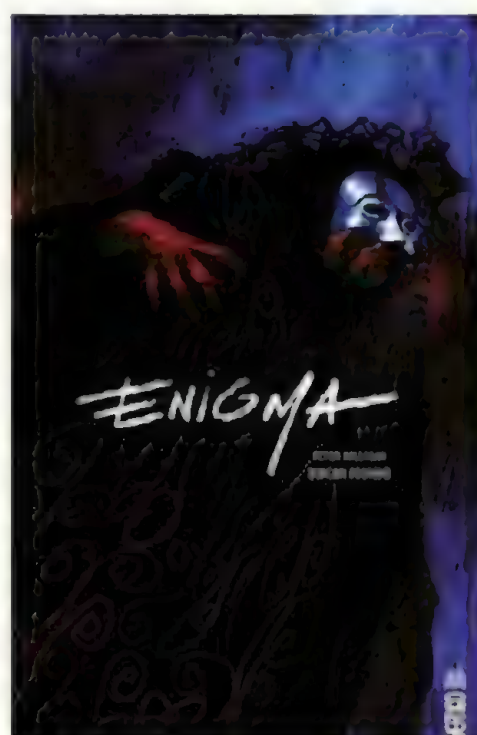
que Justice League United voit la fin de la reformation de l'autre équipe, au Canada. Sur Terre 2, l'offensive contre les forces de Darkseid prend un tour désespéré. Beaucoup de choses dans ce titre anthologique mais la vraie Justice League reste pour l'instant le segment le plus focalisé du sommaire, les autres cherchant un peu leur direction.

5,60€ JUIN

S.H.I.E.L.D. #1

Oui, le vrai S.H.I.E.L.D. c'est celui de Jim Steranko avec l'ancien Nick Fury. En théorie, une série lancée avec des personnages venus de l'écran, tel que Coulson, cela sent le produit dérivé, le truc sans âme. Mais Mark Waid s'empare du bébé et lui donne au contraire du caractère et un sens certain du fun. S.H.I.E.L.D., du coup, devient tout ce que les Agents ne peuvent être à la TV : un crossover permanent où tous les personnages de Marvel, majeurs comme secondaires, ont leur place à la table. Et c'est servi en plus par des dessinateurs comme Carlos Pacheco !

4,80€ JUIN



ENIGMA

Série méconnue des premières années de Vertigo, *Enigma* voit le scénariste Peter Milligan et le dessinateur Duncan Fegredo s'intéresser à la frontière poreuse entre réalité et fiction. Vous découvrirez un jour que le héros de votre enfance n'a rien d'imaginaire. C'est la base d'une quête entraînant Michael Smith et le héros Enigma, permettant aussi aux auteurs de creuser la notion d'identité ou

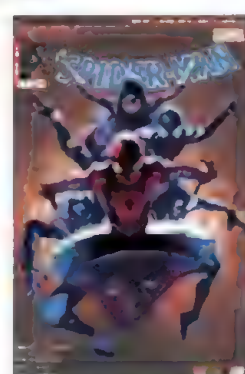
de sexualité. À recommander à ceux qui aiment les écrits de Grant Morrison ou *The Unwritten*.

19€ JUIN

SPIDER-MAN #6

Morlun et de retour... et il n'est pas tout seul. Si ce vampire n'est pas l'ennemi le plus intéressant qu'ait croisé Spider-Man, sa famille et lui deviennent le prétexte à un crossover qui permet retrouver toutes les variations de Spider-Man qui ont pu exister à ce jour, même les plus démentes. Ce numéro voit aussi arriver la série Spider-Woman dans son contenu, partie intégrale de cette saga. Et Spider-Man 2099 continue d'être de la partie. Normal : lui aussi va être recruté pour en découdre avec un danger menaçant tous "les Spider-Men".

4,60€ JUIN



SPIDER-MAN UNIVERSE #14



Aux Frontières du "Spider-Verse", c'est une suite de numéros spéciaux qui permet de découvrir ou de retrouver

des Spider-Men qui font partie intégrante de la grande saga. C'est-à-dire que voici non seulement le retour de Spider-Man Noir mais aussi l'arrivée de... Spider-Gwen, l'héroïne qui a tout chamboulé.

Un cocktail TRÈS varié d'un épisode à l'autre et donc pas un récit complet en tant que tel, mais qui permet d'expliquer qui sont certains personnages que vous apercevrez dans la foule de héros recrutés.

5,70€ JUIN

STAR WARS #2

Mêmes héros, mêmes auteurs... *Star Wars #2* ne devrait pas vous faire une impression que le premier numéro de la série. Mais à noter que cette fois c'est du côté obscur que cela se passe, avec un Vador mis en difficulté politique et à la recherche d'alliés (tout en chassant Luke Skywalker). De quoi remplir sa propre série avec quelques nouveaux personnages secondaires assez dangereux. Avec ces nouveaux faire-valoir, le seigneur Sith gagne en empathie, même si les dessins de cette portion sont assez inégaux. Du très bon.

5,50€ JUILLET



SUPERMAN SAGA #18

La série *Superman Unchained* de Scott Snyder et Jim Lee touche à sa fin sans finalement bousculer grand-chose. On surveillera plus le *Superman* de Geoff Johns et John Romita Jr. et les débuts d'un



FATALE - TOME 5

Ed Brubaker et Sean Phillips en arrivent à la fin des aventures de cette femme fatale, s'il en est. Quand on s'approche trop d'elle, on se brûle et les différents protagonistes de la série vont douloureusement en prendre conscience à mesure qu'on approche des dernières pages. Mais Jo elle-même ? Est-ce qu'elle reprendra en main son destin ? D'une précision d'horloger, ce polar

fantastique se terminera, au mieux, de manière douce-amère. *Fatale* reste efficace de bout en bout et ne relâche pas la pression sur ce dernier tome.

DEL 15,95 € JUIN



adversaire machiavélique, le Machiniste. Greg Pak et Aaron Kuder prennent également beaucoup de plaisir sur le

segment *Action Comics*. On est juste déçus que sur *Batman/Superman* le même Pak en soit encore à régler des questions d'amnésie.

URB 5,60 € JUIN

TECH JACKET - TOME 2

Retour du personnage en armure inventé par Robert Kirkman, servi cette fois-ci par Joe Keatinge et Khary Randolph pour un arc initialement paru aux USA en format numérique. Lancé avant que Kirkman ne trouve sa place dans l'industrie des comics, *Tech Jacket* n'avait connu qu'une brève carrière, il y a un peu plus de dix ans. Mais il est désormais rattaché à l'univers d'Invincible et il aurait été dommage de le laisser végéter. Les nouveaux auteurs dépoussièrent un peu le casting de la série sans la trahir. De quoi donner envie d'en voir plus.

DEL 15,50 € JUILLET

VIGILANTES - TOME 4

Le scénariste Jean-Charles Gaudin et le dessinateur Riccardo Crosa



achèvent le cycle des Vigilantes avec ce quatrième tome. Série finalement méconnue, cette saga de Soleil raconte les aventures

d'un groupe d'adultes qui partagent un secret. Dans leur adolescence, ils ont été super-héros. Mais quelque chose de terrible les a séparés. Maintenant que le cycle est disponible dans son ensemble, il est temps de s'y mettre. Un ton à la fois personnel et un clin d'œil à des séries de super-ados.

DIV 14,50 € DISPO

WOLVERINES #1

Maintenant que Wolverine est mort, son nom se conjugue au pluriel ! En fait une poignée de personnages, héritiers ou adversaires, sont confrontés à de nouveaux sujets de la technologie Weapon X et tout ce beau monde va être obligé de s'entendre face aux ennemis communs. Charles Soule explore l'univers de Logan sans Logan, avec des protagonistes qui sont loin d'être à l'abri. Du coup, c'est moins prévisible que lorsque le vrai Wolverine se disait meilleur dans sa partie. Et c'est un beau coup de projo pour des personnages secondaires.

5,90 € JUILLET

WOLVERINE #24 - LA MORT DE WOLVERINE 2/2



La mort de Wolverine, c'est marqué dessus et vous savez donc à quoi vous attendre. Mais toute la difficulté du scénario, c'est

de trouver une façon de le mettre à l'écart sans qu'une simple cérémonie de la Main le ramène d'un coup de baguette magique. Il faut non seulement tuer Wolverine mais aussi en finir avec son corps si l'on veut être crédible. C'est le cas ici, même si globalement la minisérie nous laisse sur notre faim (sans doute parce qu'elle aura passé dans l'ordre les "Usual Suspects" sans que ce soit vraiment nécessaire.

4,50 € JUIN

Fantastique/Horreur

BEST OF FUSION COMICS : NEMO - LA RIVIÈRE DES FANTÔMES

Troisième et dernier chapitre des aventures de la fille du capitaine Nemo. Cette fois-ci nous la retrouvons à un âge avancé, à l'heure où elle n'a plus la force d'entreprendre beaucoup de voyages. C'est d'ailleurs peut-être l'heure du dernier qui sonne. On a beaucoup de plaisir à retrouver Alan Moore et Kevin O'Neill dans cette uchronie, même si dans le même temps, un regret que cette odyssée qui avait su retrouver l'âme des premiers tomes de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* s'achève.

13 € JUILLET

GHOSTED - TOME 3



Joshua Williamson, Goran Sudzuka et Davide Gianflice continuent d'alimenter *Ghosted* sur la question de ce qu'il y a après la

mort. Dans les comics on sait bien qu'il est rare que les héros y trouvent le bonheur. Et la situation devient épique dans ce troisième tome, autour d'une véritable faune de personnages étranges. Forcément, quand vous mettez votre nez dans un véritable marché noir de l'au-delà, vous attirez des réactions pas très amicales. Du fantastique résolument moderne, comme Image aime à nous en proposer.

DEL 15,50 € JUIN

HELLBOY - TOME 14 - MASQUES & MONSTRES

Masques & Monstres est la réimpression de cet étonnant crossover où Mike Mignola s'était allié à James Robinson



pour une rencontre impliquant non seulement le démon rouge mais aussi deux personnages de DC Comics, Batman et Starman. L'album est complété par un autre tandem. Cette fois Hellboy fait équipe avec la belle Ghost, à moins qu'ils s'entre-tuent. Deux récits intemporels de la saga d'Hellboy et qui n'ont pas pris une ride.

DEL 15,50 € JUIN

WITCHFINDER - TOME 3



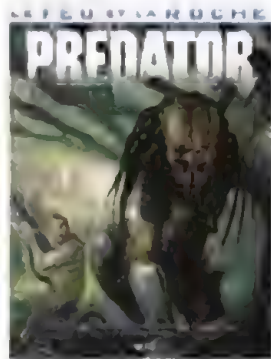
Edward Grey est appelé pour un travail de routine. Enfin, pour lui... Le voici qui enquête sur une nouvelle mort mystérieuse,

tandis qu'une créature étrange est supposée rôder dans les environs. L'enquêteur occulte "vintage" de Mike Mignola est de retour mais attention, avec les dessins de Tyler Crook, ce tome est réalisé dans une ambiance très différente des deux volumes précédents, beaucoup plus lumineuse. Ce qui permet d'ailleurs des ambiances colorées et vives qu'on n'associait pas avec Grey jusqu'ici. Un changement surprenant mais pas désagréable.

DEL 15,50 € JUIN

SCIENCE-FICTION

PREDATOR - LE FEU ET LA ROCHE - TOME 3



Wetta publie la fin du crossover *Le Feu et la Roche* avec un tome 2 centré sur les Aliens et ce dernier volume plus

orienté sur le Predator. Comme bien souvent la rencontre de ces licences (avec *Prometheus* pour le tome 1, il y a quelques mois) ne donne pas l'impression d'aller au bout du potentiel de ces monstres sacrés. Mais les fans seront contents de retrouver le chasseur extraterrestre à l'œuvre.

DIV 22,55 € JUIN

STAR WARS CLASSICS - TOME 3

Mystères de l'arbitrage qui a partagé la licence *Star Wars* entre Panini et Delcourt, c'est ce dernier qui continue de republier la première



mouture des *Star Wars* de Marvel, tels qu'écrits par Archie Goodwin et dessinés par Carmine Infantino. Avec en plus un fameux épisode de Michael Golden au programme. Les fans des premières années de *Star Wars* sauront se ruer sur ce format luxueux pour quelques aventures au goût rétro mais qui conservent toute leur vigueur.

DEL 27,95 € JUILLET

STAR WARS LEGACY SAISON 2 - TOME 4



C'est l'ultime tome des aventures d'Ania Solo, *Star Wars Legacy Saison 2* arrivant à sa conclusion logique. *Star Wars Legacy* est l'une des meilleures séries que Dark Horse ait publiée en son temps puisqu'on y évoquait le futur et les descendants des héros classiques. À quelques mois du renouveau de la licence au cinéma, qui fera

probablement des choix différents, l'exercice de style est intéressant. Au pire, prenez pour un "What If" et jugez-le sur ses qualités propres : une vision dynamique, inédite et pleine d'action de l'univers initié par George Lucas.

DEL 15,50 € JUILLET

STAR WARS QUILAN VOS - INTÉGRALE - TOME 2



C'est d'une certaine manière le Jedi le plus emblématique parmi ceux qui ne sont pas liés aux films. Quilan Vos, le chevalier au look d'enfer,

continue sa quête à la recherche de sa mémoire... et donc de son identité. Et c'est joliment servi par des gens comme le scénariste John Ostrander et les dessinateurs David Fabbri et Jan Duursema. Du rythme et des petites piques acides par endroits font encore une fois de la saga de Quilan Vos une série de caractère qu'on retrouve ici dans un format bien pratique.

DEL 34,95 € JUIN

PATRIMOINE

HORS COLLECTION : MIRACLEMAN - TOME 3

Ce troisième tome voit la fin des épisodes scénarisés par Alan Moo... pardon, par "le scénariste originel", et c'est un bouquet final qui voit le héros en découdre une nouvelle fois avec Kid Miracleman. L'enjeu ? Rien moins que le sort de la Terre. À l'écart des grands univers partagés américains, l'équipe créative pouvait se permettre cette histoire qui change profondément le monde du héros. D'ailleurs, est-ce qu'il reste un héros à la fin ? À noter que ce volume comprend aussi des histoires récentes signées Peter Milligan, Grant Morrison, John Tottleben, Michael Allred et Joe Quesada !

DEL 14,95 € JUIN

MARVEL ANTHOLOGIE : NOUS SOMMES LES 4 FANTASTIQUES



Alors que le prochain film fait un peu trembler les puristes, sur la base des bandes-annonces connues, Panini

Comics nous propose un retour aux fondamentaux avec cette anthologie qui permet de retrouver du beau monde. Stan Lee et Jack Kirby bien sûr, mais aussi des épisodes réalisés par John Byrne, John Buscema, Alan Davis, Mike Wieringo ou Steve Epting. C'est un véritable zapping à travers l'histoire du groupe. Oh, et Fatalis est bien sûr de la partie.

DEL 22 € JUILLET

MARVEL MONSTER : ANT-MAN - L'INCORRIGIBLE HOMME-FOURMI

Outre Hank Pym et Scott Lang, il serait bon de ne pas oublier l'autre Ant-Man, ce garnement d'Eric O'Grady, inventé par



Mr. Walking Dead himself, Robert Kirkman. Ou comment un type totalement irresponsable et pas du correct se retrouve avec un costume qu'il ne devrait pas avoir et ne s'en sert pas seulement pour jouer au bon samaritain. Un personnage atypique dont la carrière fut trop courte mais ô combien marrante !

DEL 29,95 € JUILLET

KINGSMAN : SERVICES SECRETS



Après les deux *Kick-Ass*, Mark Millar et Matthew Vaughn remettent le couvert pour une autre adaptation du comic-book de Millar : *Kingsman*. Le jeune Eggsy est recruté par une organisation d'agents secrets britanniques. Sera-t-il la recrue idéale ou ne finira-t-il pas la fin des tests ? Humour et action sont le cocktail parfait pour ce film, mélange entre *James Bond* pour l'espionnage, *X-Men* pour le côté académique et *Austin Powers* pour l'humour. Un casting 3 étoiles vient parfaire le tout, Colin Firth et Taron Egerton en tête.

DIV 20 € JUILLET

SUPER-ZÉROS

Vous aimez nos rubriques sur les héros oubliés ? Eh bien "Super-Zéros, ratés, parias, bannis et autres oubliés de l'histoire des comics" est du

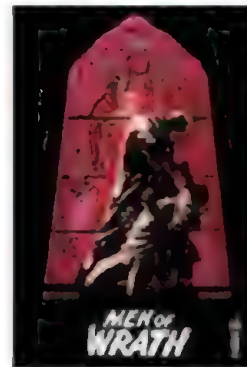


même tonneau. Depuis des années Jon Morris traque sur son blog les héros cultissimes ou ringards, les madeines de Proust et les moments "Comment ont-ils osé ?" On alterne entre les Rom Chevalier de l'Espace ou Skate Man en passant par quelques perles plutôt corsées du Golden Age. C'est savoureux !

DIV 29,95 € JUIN

autres HORIZONS

MEN OF WRATH



On pue la mort et la violence chez les Rath, depuis une sordide histoire de rixe familiale. Ira Rath en a fait, littéralement, son affaire et est

devenu tueur à gages. Mais voilà que son client lui donne comme nouvelle mission d'abattre son propre rejeton. Ira Rath peut-il dire non à son mode d'existence pour sauver son propre fils ? Ou bien au contraire aller jusqu'au bout ? Jason Aaron et Ron Garney en grande forme pour une BD ultra-noire et désespérée. Un polar trépidant !

URB 15 € JUIN

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD Américaine...

HERB

LES UNIVERS PARTAGÉS DES COMICS PRIVILÉGIENT L'IDÉE DU CRÉATEUR OU TOUT AU MOINS DU CO-CRÉATEUR. IL FAUDRAIT AUSSI PRENDRE EN COMPTE L'IMPORTANCE D'AUTEURS SURVENUS DANS DES ÉPISODES ULTÉRIEURS, QUI ONT ÉTÉ DE VÉRITABLES TUTEURS ET ONT DONNÉ LEUR VITESSE DE CROISIÈRE À DES PERSONNAGES CLASSIQUES. HERB TRIMPE (1939-2015) A NON SEULEMENT À SON ACTIF LA CO-CRÉATION DE CAPTAIN BRITAIN, MAIS IL A LITTÉRALEMENT DÉFINI LE VISAGE DE HULK POUR DES DÉCENNIES. SANS PARLER D'UN MUTANT GRIFFU!

Il y a des séries qui sont "mal nées". Comprenez que, malgré le talent des auteurs qui les lancent, elles ne trouvent véritablement leur voie que bien plus tard. C'est le cas aussi bien pour *Daredevil* que pour *Hulk*, qui sont passés par bien des transformations avant de trouver leur profil classique. *Daredevil* a croisé le chemin de Gene Colan. *Hulk* est tombé sur la route d'Herb Trimpe, un dessinateur qui a d'abord commencé comme

encreur chez Dell Comics avant de partir dans l'armée pendant la guerre du Viêt Nam. À son retour, Trimpe trouve un emploi chez Marvel, mais d'abord dans les bureaux de l'éditeur, pour lequel il travaille à la reprographie. Enfin, il est dans les murs, il a déjà un peu travaillé dans le métier et l'on va lui confier quelques récits à dessiner, à commencer par des récits de western à partir de 1967. Intéressé par l'univers militaire, il semble être la bonne personne à qui confier la création de *Phantom Eagle*, un aviateur masqué dont les aventures se déroulent pendant la Première Guerre mondiale. Mais le concept, écrit par Gary Friedrich, est si bizarre pour l'époque qu'il ne dépasse pas un épisode test publié dans *Marvel Super-Heroes*. Non, c'est sur *Incredible Hulk* qu'il va faire la différence. Il commence par encrer (*Tales to Astonish* #94, 1967) puis co-dessiner la série avec Marie Severin. C'est elle qui donne l'impulsion, le ton. Par la suite, lui va continuer tout seul et apporter à *Hulk* de la stabilité. Comprenez que le géant vert avait connu auparavant de grandes signatures... Jack Kirby, Steve Ditko, Gil Kane... Mais tout ce monde n'était resté le plus souvent que quelques mois, avant de refiler la patate chaude à quelqu'un d'autre. Trimpe n'a pas l'envergure de ces gens-là. Peut-être aussi qu'il a moins d'ambition, ce qui fait qu'il ne délaissera pas rapidement le titre pour s'installer sur un autre. Dans un style inspiré de celui de Kirby, Trimpe s'installe dans la durée. Du coup, le voici qui co-crée des personnages tels que Jarella (la princesse fiancée à *Hulk*), Doc Samson, Jim Wilson (le "sidekick" de *Hulk* à une époque) ou Wendigo (le monstre canadien). Trimpe avoue qu'il crée ces personnages à la chaîne, sans s'interroger sur leur avenir à moyen ou long terme. À chaque épisode suffit sa peine. Bien que *Thunderbolt Ross* soit à la poursuite de Banner depuis bien avant l'arrivée de Trimpe sur le titre, le passé militaire du dessinateur lui permet de refondre l'apparence du régiment des *Hulkbusters*. C'est Trimpe qui invente leur base très caractéristique, ironiquement en forme de signe de la paix. Son style devient tellement celui d'*Hulk* qu'en 1971, le magazine *Rolling Stones* fait appel à lui pour une couverture représentant le monstre vert. Il voit passer plusieurs scénaristes (dont Stan Lee et Roy Thomas) mais pour beaucoup, il reste le dessinateur



TRIMPE

LE CRAYON VERT



des années Len Wein. C'est-à-dire qu'il est là pour dessiner les débuts d'un mutant canadien au sale caractère, le Wolverine ! Pour le coup, il semble que Marvel avait d'office décidé que ce personnage aurait un avenir. On ne laisse pas Trimpe concevoir le visuel, c'est John Romita Senior (alors directeur artistique de Marvel) qui se charge d'inventer le costume initial. Trimpe, cependant va être le premier à l'animer sur une page. Quelque temps plus tard, c'est la même chose qui arrive pour un autre personnage que Marvel surveille : Captain Britain ! Trimpe est en effet le premier dessinateur du super-héros britannique, dans une série prévue principalement pour le marché anglais. Sa participation à la série tient à la fois de la logique et de la coïncidence. L'artiste habite quelque temps en Angleterre. En 2009, nous avons tenté d'interviewer l'artiste pour un hors-série sur la BD anglaise et, plus particulièrement sur la création de Captain Britain. Il était en tournée dans divers festivals et avait répondu après le boudage à quelques questions, reproduites sur notre site internet (<http://wp.me/pvYAi-3OK>). Il nous expliquait ainsi son "recrutement" pour cette série : "C'est à l'époque où j'ai vécu en Angleterre pendant un moment... Et j'ai croisé Chris dans un petit village, dans la région de la Cornouailles. Je crois que ça lui a donné à réfléchir... Et quand il a fallu choisir une équipe créative, j'étais une des possibilités. J'ai rarement refusé le travail qu'on m'a offert, j'ai donc accepté la série. Je pensais que c'était vraiment une idée idiote, mais il y avait le chèque ! Je trouvais l'idée assez stupide, dans le sens où je ne pensais pas qu'un super-héros puisse être populaire en Angleterre. Les super-héros ont une empreinte culturelle très distincte, très américaine, très forte, très 'dans ta face'. Je ne me suis jamais considéré comme faisant vraiment partir du processus de création de Captain Britain." Modeste

(et ne s'investissant sans doute guère émotionnellement dans ses personnages), Trimpe sera en effet toujours prompt à préciser qu'il n'a pas dessiné le costume de Wolverine ou de Britain, ne cherchant pas à s'en attirer le mérite. On croiera aussi le dessinateur sur des séries atypiques telles que *Shogun Warriors*, *Godzilla*, *G.I. Joe* ou bien *Machine Man* (ou son style était méconnaissable, magnifié par l'encrage de Barry Windsor-Smith).

Herb Trimpe, c'était un "bon soldat" du Marvel des années 1970 et il s'était appliqué à représenter le style maison sans chercher à s'imposer. Ce qui est sans doute une raison pour laquelle il passera sous le radar d'une partie du public, qui le considérait comme un exécutant. Mais supposons que Trimpe ne les ait pas dessinés, ces épisodes ? Ou qu'il ait fait des choix graphiques différents dans la manière de faire bouger un Hulk ou un Wolverine ? Beaucoup de choses auraient été changées. Dans les années 1990, le style maison ayant évolué, les éditeurs de comics ne trouvaient plus utile de faire appel à lui. Trouvant son nom trop "daté", un responsable lui aurait même suggéré de mettre à jour son style et surtout de se trouver un pseudonyme. Finalement il disparaît quelques années du milieu, avant de refaire surface au début du XXI^e siècle dans le circuit des conventions. Il contribuera alors à de rares comics, comme dernièrement, en 2014, dans les pages de *Savage Dragon* #200. Herb Trimpe avait été marié avec la scénariste Linda Fite (la créatrice de *The Cat*). Ensemble, ils ont eu trois enfants. Herb Trimpe s'est éteint en avril dernier, à l'âge de 75 ans.

X.F.

LE JACOBIEEN

Aller chercher des héros oubliés dans le fond du Golden Age ou chez un éditeur disparu, c'est relativement attendu. Mais le Jacobien a la double particularité de ne pas être si ancien que ça (à peine une quinzaine d'années), et d'avoir été publié dans *Detective Comics*, une revue qui est loin d'avoir un tirage confidentiel. Pourtant, tout le monde semble l'avoir oublié. Un sort naturel, puisque le héros est lui-même amnésique !

En l'an 2000, Batman était revenu à des racines plus "polar", sous l'action de scénaristes tels que Greg Rucka. Dans la foulée, *Detective Comics* avait adopté une nouvelle formule permettant de publier, en seconde partie, des récits plus policiers. C'est dans le #746 que les lecteurs font la connaissance du Jacobien, une création de Jordan B. Gorfinkel et de Jeff Johnson. Gorfinkel est plus connu pour avoir été à la base de la conception des *Birds of Prey*, quelques années plus tôt. Là, il nous présente monsieur Jacob, une sorte d'enquêteur privé, chauve et sujet à des intuitions, pratiquement des prémonitions. L'homme ne se souvient que des six dernières années et n'a aucune idée de ce qu'il était auparavant. Jacob est rapidement engagé par Leelee, une sorte d'assassin d'élite (pensez à quelque chose de très proche d'Elektra). Confuse, Leelee recherche son mari, sans être en mesure de donner le moindre indice. Rapidement ils deviennent tous les deux la cible des Mahmetchik, une sorte de secte de "ninjas du désert", tels qu'on les surnomme dans l'histoire. On aura tôt fait de faire le lien entre le mari disparu et le héros amnésique... et l'on n'aura pas tout à fait tort. Tout cela serait très convenu si, à partir du 5^e épisode, on n'ajoutait pas un curieux personnage, le super-héros zen surnommé "le Moment", sort de Batman de l'occulte, installé à Westwind City. La plupart des gens pensent que le Moment n'est qu'un être fictif, un personnage de bandes dessinées, mais des personnages croisés par Jacob jurent qu'il existe... et lui trouvent même un petit air de famille avec le super-héros. On commence alors à s'intéresser à la carrière du Moment, qui lui aussi a disparu. Fidèle aux archétypes, il avait une apprentie en la personne de Lady Luck, une jolie brune qui était un peu son équivalent de Robin. Mais elle était trop violente, et a fini par tuer un adversaire. Le Moment a donc rompu leur alliance. Elle est passée du mauvais côté sous le nouveau nom de Bad Luck, adoptant un costume rouge qui fait inmanquablement penser à Elektra (tandis que sa conduite ressemble à celle de Catwoman). Un jour, Bad Luck suit le Moment



Jusqu'à son repaire et découvre les Mahmetchik en train de vaincre le héros et de brûler l'endroit. On aperçoit le Moment démasqué et l'on réalise que c'est Jacob. L'enquêteur, devenu amnésique, a donc tout oublié de sa précédente carrière. L'histoire se complique quand une race amphibie débarque. Leur roi, Nereus, veut que Jacob/Le Moment les sauve, comme il l'a fait quelques années auparavant. Sauf que, bien sûr, Jacob n'en a aucun souvenir et va donc devoir réapprendre les ficelles de ses pouvoirs occultes. En fait toute la saga (une douzaine d'épisodes) finit par établir que Jacob est le Jacobien : le dépositaire des connaissances d'Adam, le premier homme. Leelee, quant à elle, s'avère être Lillith, la "mauvaise épouse" par excellence, qui n'a entrepris ce périple que pour accéder au pouvoir du Jacobien. Les Mahmetchik, eux, voulaient depuis le début arrêter Lillith et se battaient pour la bonne cause. L'histoire s'achève avec le Jacobien qui a retrouvé ses pouvoirs et, apparemment, au moins une partie de sa mémoire, se préparant à retourner vers le monde extérieur. Ce qui fait le charme de ce récit, c'est qu'il a toute une mythologie interne très riche, comme le royaume de Nereus ou la secte des Mahmetchik. Il y a aussi ce petit jeu sur la fiction et la réalité (un peu du même tonneau que le Sentry de Marvel), quand on commence à retracer les origines du Moment comme s'il s'agissait d'un personnage de cartoon. Malheureusement le personnage n'a pas eu de carrière après cette longue mission. Jordan B. Gorfinkel a quitté DC Comics et aucun scénariste n'a semblé intéressé pour reprendre le Jacobien (ou le Moment). Peut-être aussi parce qu'une fois que le personnage retrouve ses souvenirs, il est moins poignant. C'est tout, pour le Moment ?

Xavier Fournier



Par Kevin Cannon,
auteur de **FAR ARDEN**,
500 pages d'aventures délirantes
mêlant conquête spatiale, morses
sanguinaires, astronautes fous, femmes
fatales ambiguës et pirates de Sibérie...

CRATÈRE XV

« On se gardera bien de raconter ce Cratère XV mais c'est une merveille de précision, de storytelling, un mélange insolent d'actions, de rebondissements mais surtout d'émotions. »

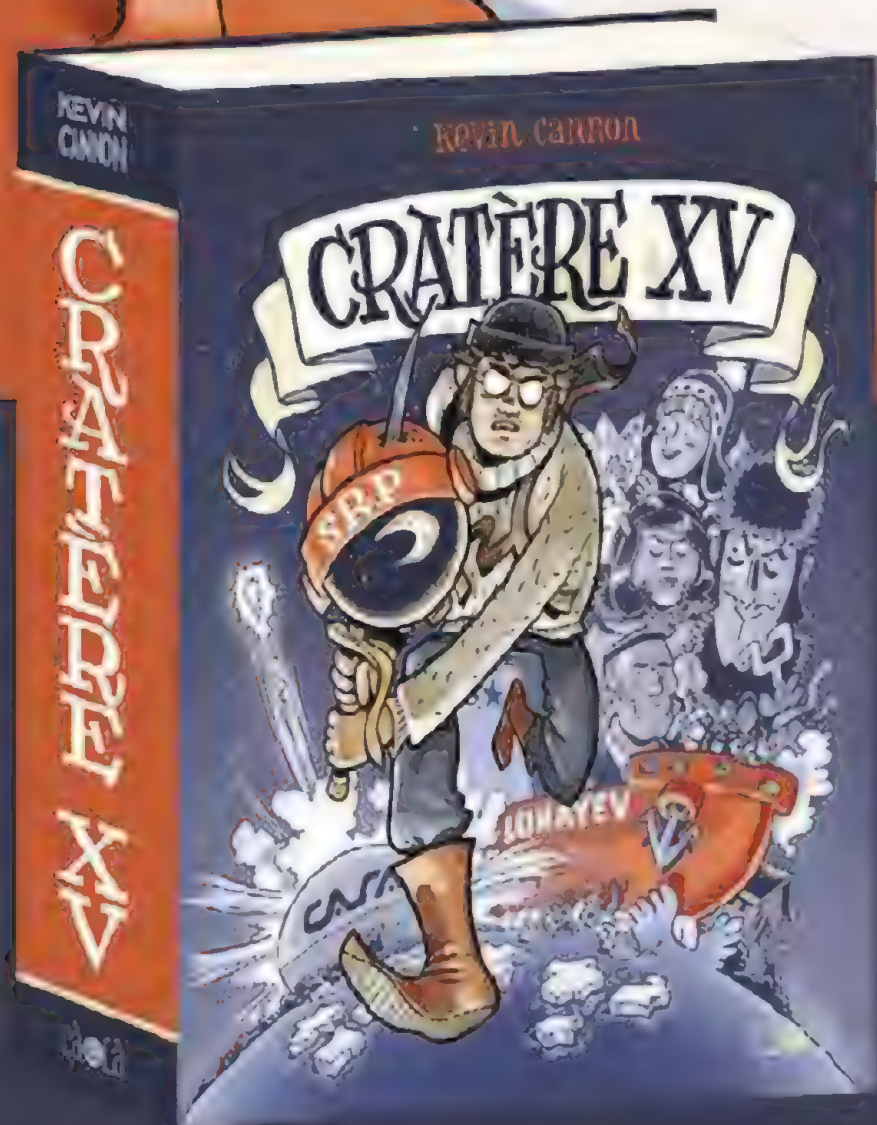
Fluctuat

« Le dessinateur démontre vraiment une maîtrise de tous les instants et son plaisir de conter est plus que contagieux ! 500 pages qui filent comme l'éclair. »

BD Gest'

« BD écolo mais pas donneuse de leçon, comic book d'aventures mélancoliques, récit choral mais misanthrope, Cratère XV est tout aussi remarquable que l'était Far Arden. »

Libération



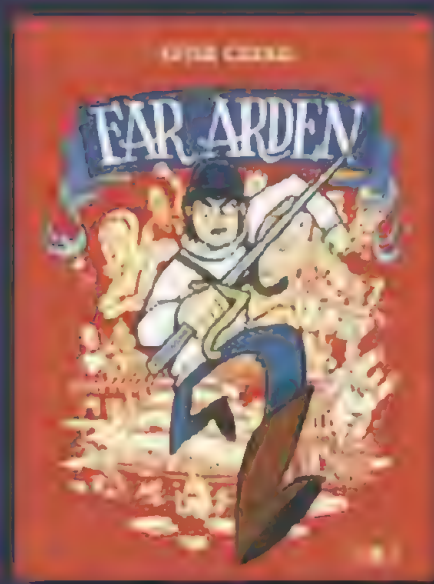
14 x 18 cm, relié
496 pages n & b
Prix de vente : 25 euros

Disponible en librairie

Également paru
chez ça et là : Far arden

www.caetla.fr

ça et là
10 ANS



QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

DARK KNIGHT, ET DE 3!

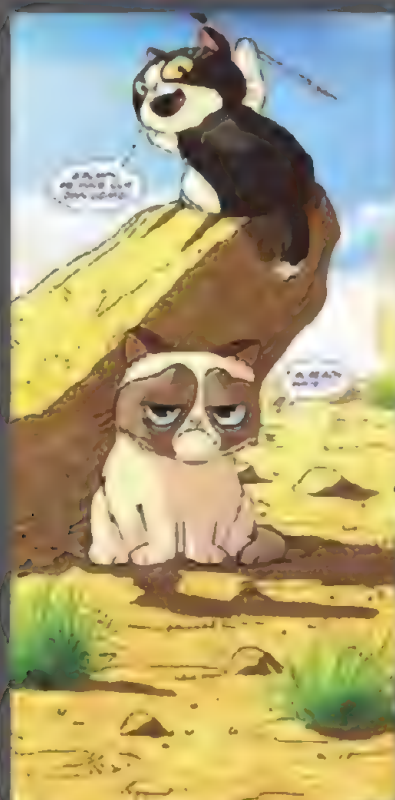


Dans les comics comme au cinéma, les studios jouent sur les valeurs sûres et l'effet rétro. DC Comics, après avoir mis en chantier *Before Watchmen* et *Sandman Overture* ces dernières années, annonce une décision du même ordre : *Dark Knight III* ou, plus officiellement, *Dark Knight : The Master Race* ("la race maîtresse").

Le communiqué de DC stipule que Frank Miller reviendra pour écrire cette mini-série en huit épisodes bimensuels (deux par mois) en collaboration avec Brian Azzarello. Visiblement, d'autres dessinateurs s'occuperont d'illustrer l'affaire, ce qui est compréhensible vu l'état de santé dans lequel l'auteur est apparu ces derniers temps. *Dark Knight : The Master Race* sortira à l'automne et s'inscrit donc une logique de reprendre les valeurs sûres des années 1980 (ce qui au passage permet de recaser des recueils des versions premières). Et pas tout à fait par hasard, Brian Bolland a annoncé que l'éditeur lui avait proposé de dessiner une suite à *Killing Joke*. DC étant en froid avec Alan Moore (plus exactement, c'est le contraire), l'éditeur ne risquait pas de se tourner vers le scénariste d'origine. Mais proposait à Bolland de dessiner et d'écrire... un projet que l'illustrateur (qui ne produit plus de pages intérieures) a préféré refuser. Et puisque l'on parle de Bat-projet, peut-être serait-il bon que DC se souvienne qu'une autre série chapeautée par Miller, *All-Star Batman & Robin*, reste à l'heure actuelle sans sa suite annoncée.

L'AUTRE HEROES REBORN

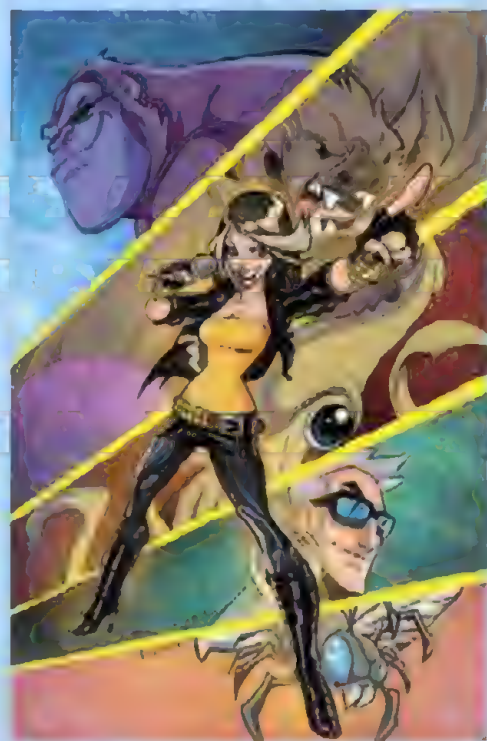
Parmi tous les titres de saga (*Civil War*, *House of M*) que Marvel revisite à l'occasion il en manque un : *Heroes Reborn*. La raison est toute simple, Marvel s'est fait damer le pion par NBC qui relance prochainement la série TV *Heroes* sous ce titre. Et comme de bien entendu, il y aura un comic-book dérivé, publié à l'automne chez Titan Comics. Les producteurs du show, Seamus Fahey et Zach Cralley, scénariseront l'affaire, tandis que les dessins seront assurés par Rubine.



CHAT VA PAS LE FAIRE

Dans la série "ils auront vraiment tout osé en termes de licence", Dynamite annonce pour l'automne une minisérie consacrée au... Grumpy Cat ("le chat ronchon"), une bestiole devenue célèbre sur le web après que sa propriétaire ait posté des photos et vidéos de cet animal qui toujours l'air de faire la gueule. C'est devenu une sensation sur les réseaux sociaux. Sentant le filon, la maîtresse du chat a déposé la marque et déjà produit deux livres et tout un merchandising. De là à rendre incontournable la lecture des comics *Grumpy Cat* il y a un pas, pardon, une patte.

STAN LEE JOUE LES INCONNUS



Atteint d'une véritable boulimie de projets ces dernières années, Stan Lee est de retour chez le petit label Arcana, où il lance *The Unknowns* (les Inconnus). Rien à voir avec le trio de comiques. Il s'agit de l'histoire d'adolescents aidant un groupe d'extraterrestres à passer inaperçu sur Terre... en adoptant l'identité d'un groupe de rock qui va devenir célèbre. Arcana communique beaucoup sur le fait que *The Unknowns* marque le début d'un "nouvel univers" mais seule cette série est

annoncée pour l'instant. Le projet, qui lorgne ouvertement sur une déclinaison animée, sera supervisé par Chris Wyatt.

ENCORE PLUS BLANC!



Si avec l'arrivée d'un nouveau Captain America, l'ancien vous manque, ne désespérez pas ! Marvel vient d'annoncer la sortie que l'on n'attendait plus. Le *Captain America : White* de Jeph Loeb et Tim Sale, initié il y a de nombreuses années, en était resté à un seul épisode #0 (que nous avions d'ailleurs publié dans *Comic Box*). La série est finalement annoncée pour la rentrée aux USA. Ce qui veut dire, si les délais sont cette fois respectés là-bas, pas avant 2016 en France.

À BOUT DE PATIENCE

Le scénariste/dessinateur Daniel Clowes n'avait pas sorti de nouvel album depuis des années. La patience de ses admirateurs va être récompensée par l'annonce d'un nouveau projet, à sortir aux USA en 2016 chez Fantagraphics et qui sera donc intitulé... *Patience!* "What else?", comme dirait l'autre...



À QUI DE DROIT ?

C'est un véritable pavé dans la mare qu'à balancé le scénariste Gerry Conway, à l'heure où DC/Warner multiplie les séries TV pour lesquelles... un nombre important de personnages n'occasionnent aucun droit à leurs auteurs. DC a en effet mis en place une logique de "personnages dévotés" qui du coup... ne semblent avoir été créés par personne. Si vous créez une Power Girl, DC considère qu'elle n'est qu'une Supergirl avec un autre nom et qu'on ne vous doit rien. Mais à l'inverse, DC n'attribue pas pour autant les royalties de Power Girl aux créateurs de Supergirl puisqu'elle n'est pas réellement leur invention... créant une sorte de no man's land en termes de royalties. Conway (créateur de Firestorm, Power Girl...), qui est en froid depuis des lustres avec DC, l'a vertement fait savoir. Tout en expliquant après coup avoir eu une réponse amicale et ouverte de responsables comme Geoff Johns et Dan Didio. Avec l'argent généré par toutes ces séries TV, ce serait bien que les méthodes de DC soient mises à jour.

SPOCK, GREEN LANTERN?



L'équipage de l'Enterprise avait déjà croisé les X-Men ou la Légion des Super-Héros. DC Comics et IDW viennent de tomber d'accord pour une rencontre Star Trek/Green Lanterns. *Star Trek/Green Lantern : Spectrum War*, une minisérie en six épisodes, sera écrite par Mike Johnson et dessinée par Angel Hernandez. À noter que c'est la version moderne (celle des films récents) de Kirk et sa clique qui s'y colle. Et ça débute en juillet aux USA.



SUPER-HÉROS LÉGENDAIRE

Les projets de Legendary Comics sont épisodiques, si bien qu'on a parfois tendance à penser que l'éditeur a disparu. Il n'en est rien et l'éditeur lancera en septembre une nouvelle série super-héroïque (le seul super-héros publié par la firme jusqu'ici était celui du *Holy Terror* de Frank Miller). Jonas Quantum, un héros possédant une super-intelligence, est l'œuvre du scénariste Marc Guggenheim et du dessinateur Freddie Williams III.



MIKE MARTS CHANGE DE CRÈMERIE

Mike Marts, jusqu'ici le responsable éditorial de tous les titres X-Men et mutants (et ça fait un paquet de titres) chez Marvel vient de quitter la compagnie. Comment peut-on quitter volontairement un poste aussi en vue? C'est simple : pour prendre du galon. Marts rejoint AfterShock Comics, une nouvelle société dont il sera l'éditeur en chef et qu'il faudra surveiller. Car les propriétaires de la nouvelle société sont des anciens de Facebook, d'Ebay et du monde de la télévision qui ne veulent pas faire de figuration. AfterShock compte s'assurer les services de certains créateurs. Pour l'instant seul le nom du scénariste Joe Pruett a été lâché mais d'autres ne devraient pas tarder (et pour ce qui est du poste "mutant" laissé vacant chez Marvel, il sera désormais occupé par Mark Paniccia).

ARCHIE ET LE RETOUR DE MANIVELLE

De plus en plus d'éditeurs déjà en place font le choix de faire appel au financement participatif. Mal en a pris aux responsables d'Archie, qui voulaient financer ainsi la prochaine gamme de leur évolution. C'est-à-dire, en plus du reboot d'Archie par Mark Waid et Fiona Staples, la relance des séries ados *Jughead* (Chip Zdarsky et Erica Henderson), *Life With Kevin* (Dan Parent et J. Bone) et, plus étonnant, une série *Betty & Veronica* par Adam Hughes. Des projets très appétissants... mais Archie n'avait pas compté avec la réaction publique en cherchant à lever 350 000 \$. Il faut dire que certaines contreparties étaient délirantes (par exemple on pouvait payer... pour écrire une histoire dans un prochain numéro). Devant la levée de bouclier, Archie Comics a fait machine arrière, en l'espace de quatre jours, la campagne a été supprimée. Les projets de séries restent valides mais l'éditeur mettra simplement plus de temps à les financer sans cet apport.



SUCCÈS À L'HÔPITAL

Incredibly! Quand on regarde les chiffres de ventes des recueils et romans graphiques chez Diamond, le titre qui s'est classé deuxième en mai, juste derrière *Batman Earth 1 Tome 2*, c'est... *Night Nurse*, une compilation des aventures de "l'infirmière de nuit", série largement oubliée de Marvel. Pourquoi ce bond? L'héroïne a fait quelques apparitions mineures à côté de Docteur Strange et Matt Murdock, ce qui lui a valu d'être cooptée par le feuilleton *Daredevil* de Netflix. Il semble qu'une partie du public ait voulu en savoir plus sur la version d'origine.

LA TOUR PREND GARDE

Même si *Dark Tower* (La Tour Sombre) n'est plus la grosse licence de ses débuts, l'univers initié par Stephen King revient à la rentrée chez Marvel avec *The Dark Tower: The Drawing of the Three - The Lady of Shadows*. Comme ces dernières années, Peter David et Robin Furth se partageront l'écriture. Le dessin sera assuré par Jonathan Marks.



DEMI-PORTIONS

Hérésie ! DC Comics ramène dans ses comics quelque chose qu'on n'avait pas vu depuis des décennies : la demi-page de publicité collée contre des cases de BD, sur la même page. Forcément, quand Batman réfléchit à une enquête et que l'on tombe sur une barre chocolatée, ça gâche le rythme ! La pratique déprécie encore un peu plus le fascicule au profit de l'album/recueil.

SUR LA WISHLIST

Titan Comics est déjà le label qui s'occupe des comics de *Docteur Who*. Mais l'éditeur anglais vient d'ajouter une nouvelle licence TV à sa game. La BD de *The Blacklist* (série diffusée chez nous sur TF1) sera scénarisée par Nichole Phillips et dessinée par Beni Lobel (*Constantine*).



LE NOUVEAU VISAGE DE MARVEL

Marvel a précisé ses plans pour l'automne, à savoir une refonte massive de sa gamme. Plein de nouveaux numéros #1 sous la bannière "All-New, All-Different". En plus des personnages indéboulonnables (les Avengers, Spider-Man, les Gardiens de la Galaxie et bien entendu quelques mutants), l'éditeur a glissé quelques personnages intrigants : la Chose dans un costume qui semble indiquer qu'il va rejoindre les Gardiens, Citizen V (ce qui laisse à croire que les Thunderbolts originaux sont de retour sous une forme ou une autre), Panthère Noire (qui mérite de longue date sa propre série) et enfin... Red Wolf, le héros amérindien. Celui-là, on peut dire qu'on ne l'attendait guère ! Iron Man est annoncé comme un personnage central. Il sera repris par Brian Michael Bendis, qui se détourne des X-Men après *Secret Wars*. Le tout débouche sur la relance à la rentrée d'Invincible Iron Man #1, dessiné par David Marquez (déjà partenaire de Bendis sur les aventures de Miles Morales). Le scénariste annonce qu'il explorera la question de l'adoption de Tony et de l'identité réelle de ses parents, continuant ainsi la piste lancée par Kieron Gillen l'an dernier. Et comme l'auteur est annoncé à Paris pour le mois de novembre, le public français sera aux premières loges pour questionner l'auteur sur ses plans pour Iron Man (de retour, pour l'occasion, dans une armure rouge et or).



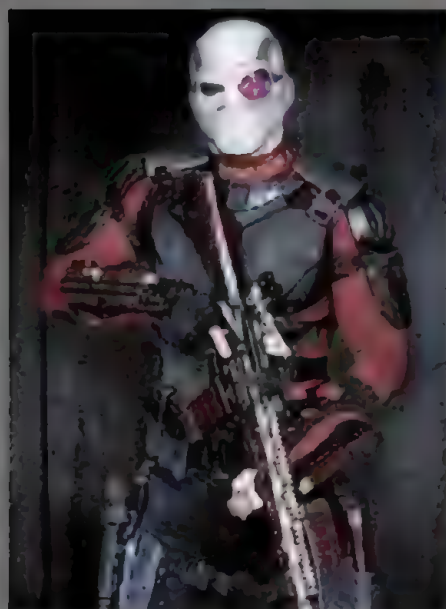
DRAX ATTAQUE !

Dernier membre des Gardiens de la Galaxie qui était encore dépourvu d'une série à son nom, Drax va combler la lacune dans un nouveau titre. Ironiquement, alors que le personnage est incarné à l'écran par l'ex-catcheur David Bautista, le comic-book sera co-écrit par CM Punk, lui aussi catcheur mais qui œuvre depuis peu chez Marvel et DC Comics.



LA VIE SELON STAN

On dit que l'homme a des trous de mémoire gros comme ceux du gruyère. Mais Stan Lee publiera une nouvelle autobiographie à l'automne, chez Simon & Schuster. Le livre (en fait un roman graphique) sera co-écrit par Peter David et dessiné par Colleen Doran et passera en revue la vie du co-créateur des Quatre Fantastiques, des Avengers, de Spider-Man, des X-Men et de... ahem... Ravage 2099. C'est-à-dire qu'on y parlera aussi de son enfance, de son passage dans l'armée en plus de sa carrière dans les comics, le tout sur 196 pages.



DC PRÉSENTE LE SUICIDE SQUAD...

Le tournage de *Suicide Squad* est en cours dans les rues (et les studios de cinéma) de Toronto. Deux premières photos officielles ont été dévoilées pour l'occasion : l'une met en scène Jared Leto sous le maquillage, et les tatouages du Joker. Un look qui a fait couler beaucoup d'encre... Laissons-lui une chance ! L'autre visuel de la production nous dévoile la *Suicide Squad*

au grand complet. L'équipe est donc composée (de gauche à droite) de : Slipknot, Captain Boomerang, l'Enchantress, Rick Flagg Jr., Harley Quinn, Deadshot, Killer Croc, El Diablo et Katana. Will Smith a accepté de masquer son visage et incarne un Deadshot tout droit sorti des comics. Les premières photos de tournage ont révélé que Batman sera présent dans le film. Une approche semblable au film d'animation : *Batman : Arkham Assault* sorti l'année dernière.



... ET ENVAHIT LE COMIC-CON !



DC va mettre le paquet au Comic-Con de San Diego cet été. La firme a déjà provoqué l'événement l'année dernière en montrant les premières images de *Batman v Superman* et une soirée pour la partie série TV. Cette fois-ci, DC devrait présenter plus en détail la rencontre de Batman et Superman, mais aussi les premières minutes de *Suicide Squad* ainsi qu'une annonce sur la Justice League. Après Momoa en Aquaman, quel sera le prochain membre à être en poster ? Côté télé, la CW met en avant leur succès *The Flash*, ainsi que *Arrow*. CBS montera aux fans les pilotes de *Supergirl* et *Lucifer* avec également une présentation de DC's *Legends of Tomorrow* et *Vixen*. Du coup, Marvel sera absent du Hall H cette année... La peur de la concurrence ?

MALICIA REVIENT ET WOLVY ARRÊTE

La production de *X-Men : Apocalypse* est en cours et Bryan Singer partage avec ses fans les différentes étapes. Il a notamment montré le look de Nightcrawler (Diablo en français) interprété par Kodi Smit-McPhee. On a aussi pu découvrir sur son compte twitter des "concept arts" de Ben Jones en Archangel, Tye Sheridan en Cyclope et Sophie Turner en Jean Grey. Y verrons-nous Wolverine ? Rien n'est moins sûr... Hugh Jackman a officiellement annoncé qu'il rangerait ses griffes après *Wolverine 3* (prévu en 2017). Mais entre-temps, il pourrait faire une apparition dans *Deadpool*, dont le tournage vient de s'achever. Qui pourrait le remplacer ? Taron Egerton (*Kingsman : Services Secrets*) semble être intéressé. Enfin, Bryan Singer a confirmé la sortie en DVD/Bu Ray le 15 juillet prochain d'une version longue de *Days of Future Past*. Ce montage proposera 17 minutes de plus, avec notamment la présence d'Anna Paquin dans le rôle de Malicia/Rogue. Sa participation avait été coupée au montage.



MARVEL STUDIOS RECRUTE

Un autre tournage est en cours : *Captain America : Civil War*. Et les premières informations fuient. L'acteur Paul Rudd, alias Ant-Man, passera de son propre film à celui-ci. Mais il ne restera pas "petit" très longtemps. Il arborera un nouveau costume pour devenir Giant-Man. Ses camarades auront aussi droit à des "mises à jour" : le Faucon (Anthony adoptera Redwing, son faucon qui, dans le MCU, sera un robot et non un véritable oiseau de proie. Quant à Hawkeye, il portera plus de violet dans son costume, comme dans les comics. Martin Freeman (*Sherlock*, *Le Hobbit*) a rejoint le tournage dans un rôle encore inconnu. Le studio a aussi annoncé le casting de Chiwetel Ejiofor dans *Doctor Strange*. L'acteur, oscarisé pour *12 Years A Slave*, incarnera Mordo, l'ennemi du héros. Avec Benedict Cumberbatch dans le rôle titre, le film commence à prendre tournure... Avec le succès de *Daredevil* sur Netflix, il n'en fallait pas plus pour annoncer une seconde saison prévue en avril 2016. Et face au justicier aveugle, on retrouvera le Punisher, interprété par Jon Bernthal, connu pour son rôle de Shane dans *The Walking Dead*.





ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015

MARVEL
marvel.com
© 2015 MARVEL

PREVIEW



PLUS TÔT DANS LA JOURNÉE.

NEW YORK.

HUMM...



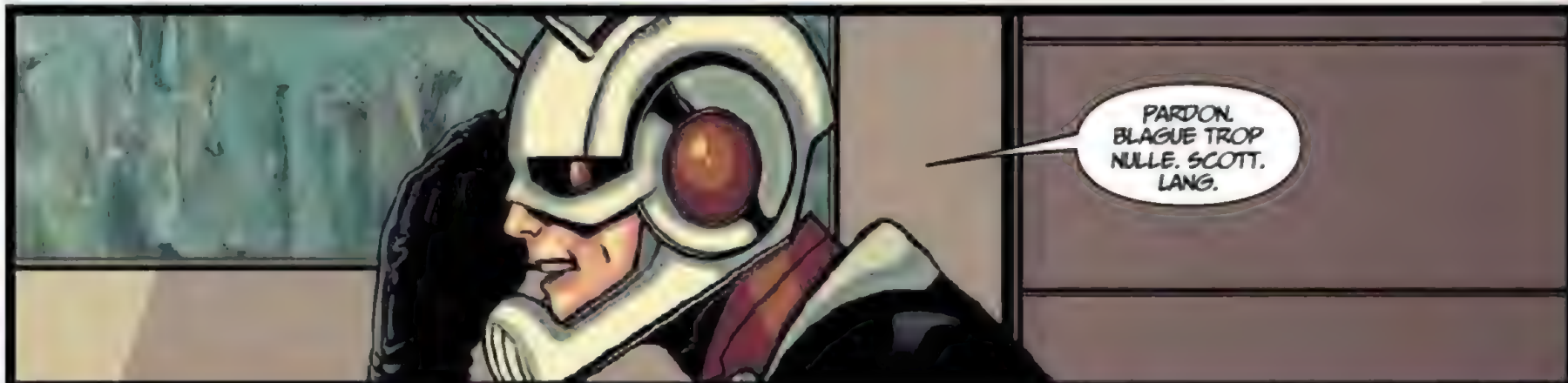
BON, POUR
COMMENCER,
MERCI D'ÊTRE
VENU DISCUTER
AVEC NOUS,
MONSIEUR...?



MAN.

MAIS,
APPELEZ-
MOI ANT.

AR

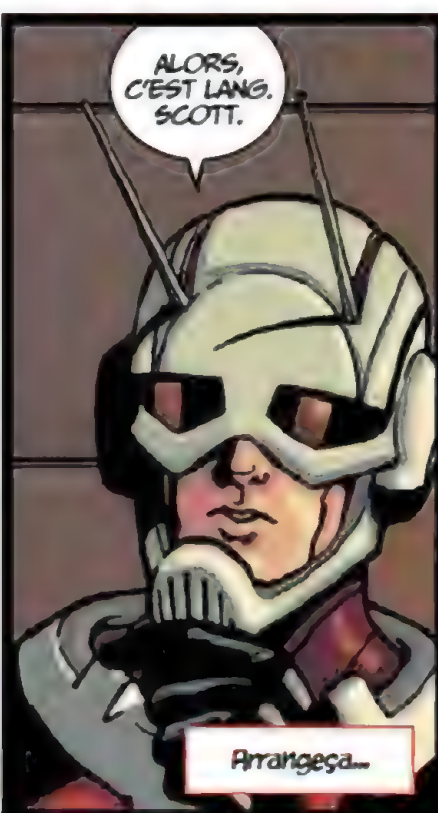


PARDON.
BLAGUE TROP
NULLE. SCOTT.
LANG.



ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015



PREVIEW



ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015

PREVIEW





ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015



*J'AI ÉTÉ
PRIS.



*CE QUI, IRONIQUE-
MENT, A MIS FIN À
MON MARIAGE.

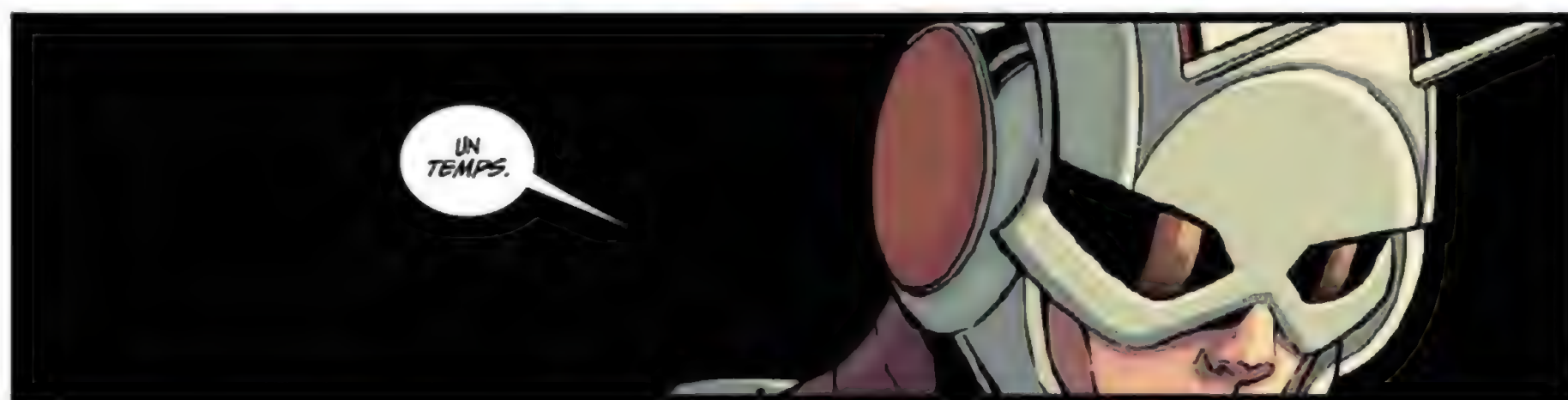
*JE NE SAIS PAS SI ON PEUT
APPELER ÇA L'IRONIE DU
SORT. JE NE SUIS PAS
TRÈS BON POUR ÇA.

*ÇA NE M'AURAIT PAS FAIT
DE MAL DE VOLER UN OU DEUX
BOUGAINS À UN MOMENT DONNÉ.



*QUAND JE SUIS
SORTI, J'AI JURÉ DE
NE PLUS RIEN FAIRE
DE CRIMINEL.

*ET
J'AI TENU
BON..



UN
TEMPS.



*MAIS J'AVAIS UNE BONNE
RAISON, CETTE FOIS. J'AI UNE
FILLE, CASSIE. ET À L'ÉPOQUE,
ELLE ÉTAIT TRÈS MALADE.
UN PROBLÈME AU CŒUR.

PREVIEW



ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015

PREVIEW

*ET IL Y AVAIT CE MÉDECIN,
ERIKA SONDEIM, QUI
SEMBLAIT AVOIR LES
MOYENS DE LA SOIGNER.

*LE PROBLÈME, C'EST
QUE JE NE POUVAIS PAS LA
CONTACTER. ELLE ÉTAIT PRI-
SONNIÈRE DANS CE LABORA-
TOIRE DE RECHERCHES TOP
SECRET DE HAUTE SÉCURITÉ.

*DONC J'AI, EUH,
PEUT-ÊTRE VOLÉ
LE COSTUME D'ANT-
MAN ET M'EN SUIS
SERVI POUR PÉNE-
TRER LÀ-BAS.*

JE SAIS,
C'EST
MAL.

*MAIS ÇA S'EST AVÉRÉ ÊTRE
UNE BONNE CHOSE ! SONDEIM
ÉTAIT RETENUE EN OTAGE PAR
CE P.D.G. DE MULTINATIONALE
FOU À LIER, DARREN CROSS.

*IL TIRAIT SES POUVOIRS
BIZARRES D'UN SUPER-
PACEMAKER, ET IL PRÉ-
LEVAIT DES ORGANES SUR
DES SANS-ABRI POUR SE
MAINTENIR EN VIE... C'ÉTAIT
TOUT UN SYSTÈME, ENFIN
BREF...

*C'ÉTAIT UN
SALOPARD.

*ALORS, APRÈS L'AVOIR
ARRACHÉE DES GRIFFES
DE CROSS, SONDEIM A
SAUVÉ LA VIE DE CASSIE !

*ET, HANK PYM, LE
TYPE QUI A CONQU
TOUT L'ÉQUIPEMENT
D'ANT-MAN, EST VENU
ME VOIR ET M'A DIT QUE
JE POUVAIS GARDER
LE COSTUME !*



ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015



EN FAIT, C'EST
PLUTÔT UN BON GARS
UNE FOIS QU'ON OUBLIE
TOUT LE CÔTÉ "J'AI CRÉÉ
UN ROBOT GÉNOCIDAIRE
BIEN DÉCIDE À ÉRADI-
QUER L'HUMANITÉ".

C'EST
L'UN DE MES
MODÈLES.



IL FAUT
RETOURNER LA
PAGE, TOUT ÇA,
C'EST AU VERSO.

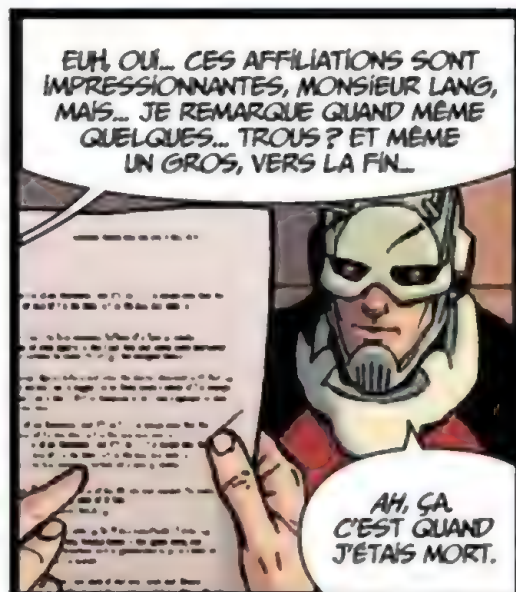


"D'ONC,
APRÈS ÇA
J'AI DÉCIDE
D'ESSAYER
D'ÊTRE UN
SUPER-HÉROS.

"PARCE QUE,
J'AVAIS LE COS-
TUME. J'AVAIS
LES FOURMIS.
J'AVAIS MEME
UNE HISTOIRE
INTÉRESSANTE.

"ET JE CROIS QUE
JE M'EN SORTAIS BIEN...
J'AI ÉTÉ AVEC LES AVEN-
GERS UN PETIT MOMENT,
UN PEU AUSSI AVEC LES
QUATRE FANTASTIQUES...

"MAIS RIEN
N'A VRAIMENT
DURÉ, VOUS
VOYEZ ?"



EUH, OUI... CES AFFILIATIONS SONT
IMPRESSIONNANTES, MONSIEUR LANG,
MAIS... JE REMARQUE QUAND MEME
QUELQUES... TROUS ? ET MEME
UN GROS, VERS LA FIN.

AH, ÇA,
C'EST QUAND
J'ÉTAIS MORT.



MORT ?



QUELQUE TEMPS,
C'EST TOUT. ÇA ME
FAIT PENSER...

... QUE JE N'AI
PLUS DE NUMÉRO DE
SÉCURITÉ SOCIALE. JE NE
SAVAIS PAS SI ÇA ALLAIT
POSER PROBLÈME. POUR
LA PAIE, ET LE RESTE.

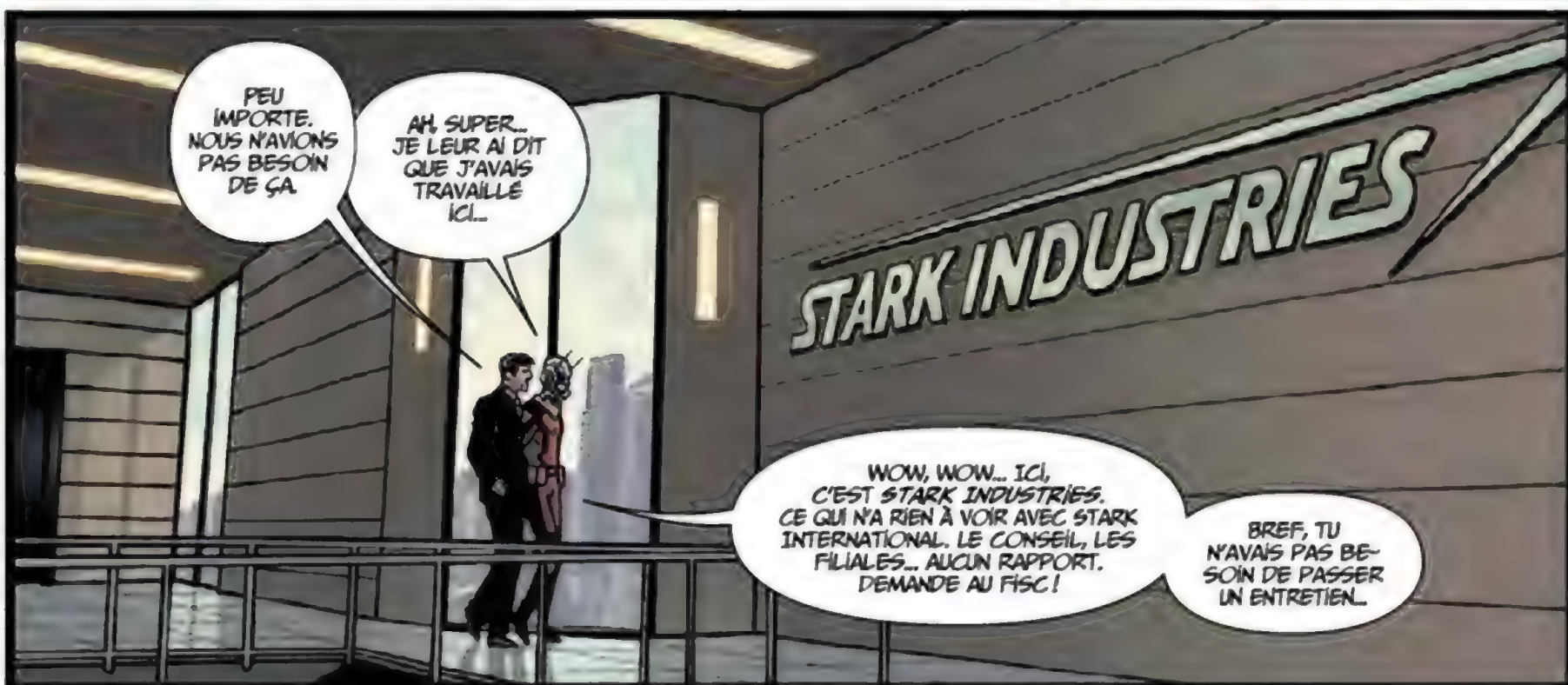
ON
VA UN PEU
VITE EN BE-
SOIN...

PREVIEW

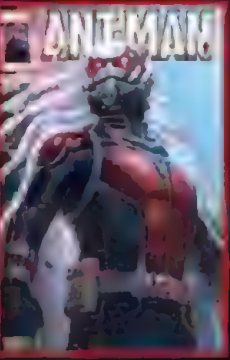


ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015



PREVIEW



ANT-MAN #1
Auteurs :
Nick Spencer et
Ramon Rosanas

Au rayon BD
le 3 juillet 2015



Ouais, je suis le raison-
nement, mais... Scott, on se
connait depuis longtemps...
et franchement, je
t'aime bien.

MAIS CE QUE TU AS DIT
À L'ENTRETIEN, À PROPOS
DES AVENGERS, DES QUATRE
FANTASTIQUES... QUE ÇA
N'AVAIT PAS DURÉ ?

IL SAIT
QUE TU
L'ÉCUTES ?



JE NE SAIS PAS
SI TU T'EN RENDS
COMPTE, MAIS... LE
PROBLÈME DOIT
VENIR DE...

... TOI.



C'EST PAREIL
AVEC TOUS LES
BOULOTS QUE TU AS PU
FAIRE, À MA CONNAISSANCE.
STARK INTERNATIONAL, LA
FONDATION DU FUTUR... EN
DEHORS D'UNE CELLULE,
TU NE SEMBLES PAS
CAPABLE DE RESTER
EN PLACE PLUS
D'UNE HEURE.



C'EST COMME
SI TU CHERCHAIS
TOUJOURS UN RAC-
COURCI, À TRICHER. À
CHOISIR LA RÉPONSE
LA PLUS FACILE AU
PROBLÈME QUI T'EST
POSÉ. ET ATTENTION,
RÉVÉLATION... LA
SOLUTION LA PLUS
FACILE, C'EST EN
GÉNÉRAL DE
S'ENFUIR.



ET MOI, J'AI BESOIN DE
QUELQU'UN SUR QUI COMPTER,
SCOTT. QUELQU'UN EN QUI JE PEUX
AVOIR CONFIANCE. ET TU ME
DEMANDES SÉRIEUSEMENT DE
TE FAIRE CONFIANCE ?

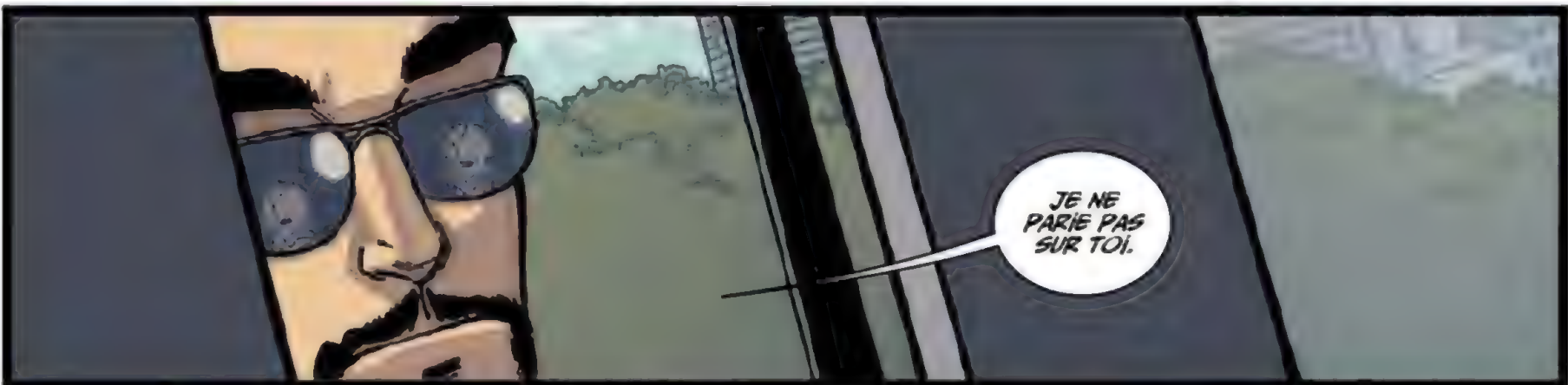
TONY, S'IL TE
PLAIT... JE SAIS QUE
JE ME SUIS DÉFILÉ PAR
LE PASSÉ. MAIS, JE
T'EN PRIE, NE ME FORCE
PAS À TE SUPPLIER.
CROIS-MOI,
J'EN AI...

... BE-
SOIN.



-TSS-... TRÈS BIEN. TU AS
DE LA CHANCE QUE JE CROIE AUX
SECONDES CHANCES. VOIR À LA DIX-
SEPTIÈME, DANS TON CAS.

J'ORGANISE UNE
PETITE COMPÉTITION.
UNE SORTE D'ÉVALUATION.
POUR LES CANDIDATS. JE
PEUX T'Y INSCRIRE, ET ON
VERRA BIEN COMMENT TU T'EN
SORS. MAIS, SANS VOULOIR
TE VEXER, SCOTT...



JE NE
PARIE PAS
SUR TOI.

PREVIEW

Impopulaires victimes

Dans notre dernier numéro, nous évoquions un fait : les personnages ne sont pas tous jugés coupables au même titre, selon qu'ils sont plus ou moins connus. Assez curieusement, c'est la même chose pour les victimes, ou d'une manière générale, les personnages qui souffrent. Si le héros est célèbre, il s'en remettra bien plus rapidement que s'il est d'un rang secondaire.

Il était question, dans la précédente chronique, de la façon différente dont on a traité Peter Parker et Hank Pym pour des fautes cependant similaires (maltraiter leur épouse). Il existe un autre aspect du phénomène qui s'applique non pas aux coupables mais aux victimes. Par exemple, il y a des différences devant la mort : il est bien évident que les éditeurs ne vont pas traiter de la même manière un héros qui a sa propre série (disons Iron Man) qu'un personnage de troisième rang. Ainsi, quand Goliath est tué dans *Civil War*, sa mort a plus de chance d'être permanente puisqu'il n'a que très rarement eut ses propres épisodes et n'appartient pas à un grand groupe. La chose serait différente s'il avait été membre des Avengers. Cela coule de source. Mais ce qui est intéressant, c'est que les réactions du public se placent, elles aussi, à un autre niveau selon la popularité du personnage concerné. L'exemple est tout trouvé avec la forte réaction qu'a suscitée récemment une couverture variante de *Batgirl*, qui faisait référence aux événements de *Batman : The Killing Joke* (1988). Dans cet album, le Joker agresse Barbara Gordon (*Batgirl*) chez elle et la blesse grièvement, la privant de sa capacité de marcher. Le public y verra également une allusion à un viol, mais le scénariste Alan Moore a plusieurs fois démenti que c'était son intention. En un sens, peu importe. Ne parlons que de la perception du public. En 1988, celui-ci consacre *Killing Joke* comme une œuvre maîtresse. Quelques fans de *Batgirl* se lamentent, mais sans plus. Le personnage refait alors surface sous l'identité d'Oracle, justicière handicapée qui utilise ses connaissances informatiques. Comment peut-on passer d'une œuvre acceptée en 1988



Dans *Killing Joke*, Barbara souffre le martyre. Mais finalement une couverture récente (finalement annulée) et plus calme a fait plus parler.

à une polémique en 2015 pour une image qui ne fait qu'allusion (et encore de manière sage) aux événements de *Killing Joke*? Certes, la référence à une attaque si sauvage peut attirer l'attention. Mais en 1988 il n'était pas spécialement admis de sauter sur les femmes et de leur détruire la colonne vertébrale ! Si l'émergence des réseaux sociaux fait que de telles discussions disposent d'une caisse de résonance, cela n'explique pas tout. La raison principale est simple : pendant des décennies, *Batgirl* n'a pas eu sa propre série, tout au plus quelques épisodes mineurs en back-up. Ce qui fait que le personnage, brisé en 1988 ne dispose pas du même attachement du public. Il faut attendre 2000 pour qu'une *Batgirl* (Cassandra Cain) fasse l'objet d'une série mensuelle. Et c'est en 2011 seulement que Barbara Gordon est redevenue *Batgirl*, vedette d'un magazine à son nom. La fanbase de la *Batgirl* de 1988 n'est tout simplement pas la même qu'en 2011-2015, ce qui explique qu'il ait plus de réaction pour une couverture que pour la saga à laquelle elle fait référence. Mieux encore : on peut distinguer une autre différence de traitement entre les héros connus et les moins connus. À ces derniers, on demande de représenter la maladie ou le handicap qui les frappe. Exemple : Dans *Batman #497* (1993), Bane brise le dos de Batman, qui se retrouve lui aussi en fauteuil roulant. Mais c'est un personnage connu et cette "mésaventure" ne peut durer. DC Comics va donc lui trouver une guérison capillotractée, quelques mois plus tard, pour qu'il reprenne son rôle. Dans le même temps, Barbara Gordon sera restée environ un quart de siècle clouée dans son fauteuil avec, parmi les raisons avancées, le fait que ce serait manquer de respect aux gens réellement handicapés que d'arriver avec une "guérison magique". Cela peut se comprendre. Mais un Bruce Wayne capable de se remettre vingt fois plus vite ne devrait-il pas faire l'objet de la même critique ? La réponse finale est là. Le héros de deuxième zone va mettre plus de temps à se remettre d'une blessure ou d'un traumatisme, car le lecteur lui connaît moins d'histoires marquantes et a tendance à le définir par cette tragédie. On a donc exigé de Barbara qu'elle représente de manière réaliste un handicap, sans attendre que Batman en fasse de même, car le public est familiarisé avec sa carrière plus massive. Autrement dit, moins vous êtes célèbre dans les comics et plus le lectorat tolérera votre souffrance... Jusqu'à ce que vous ayez une série à votre nom !

Xavier Fournier

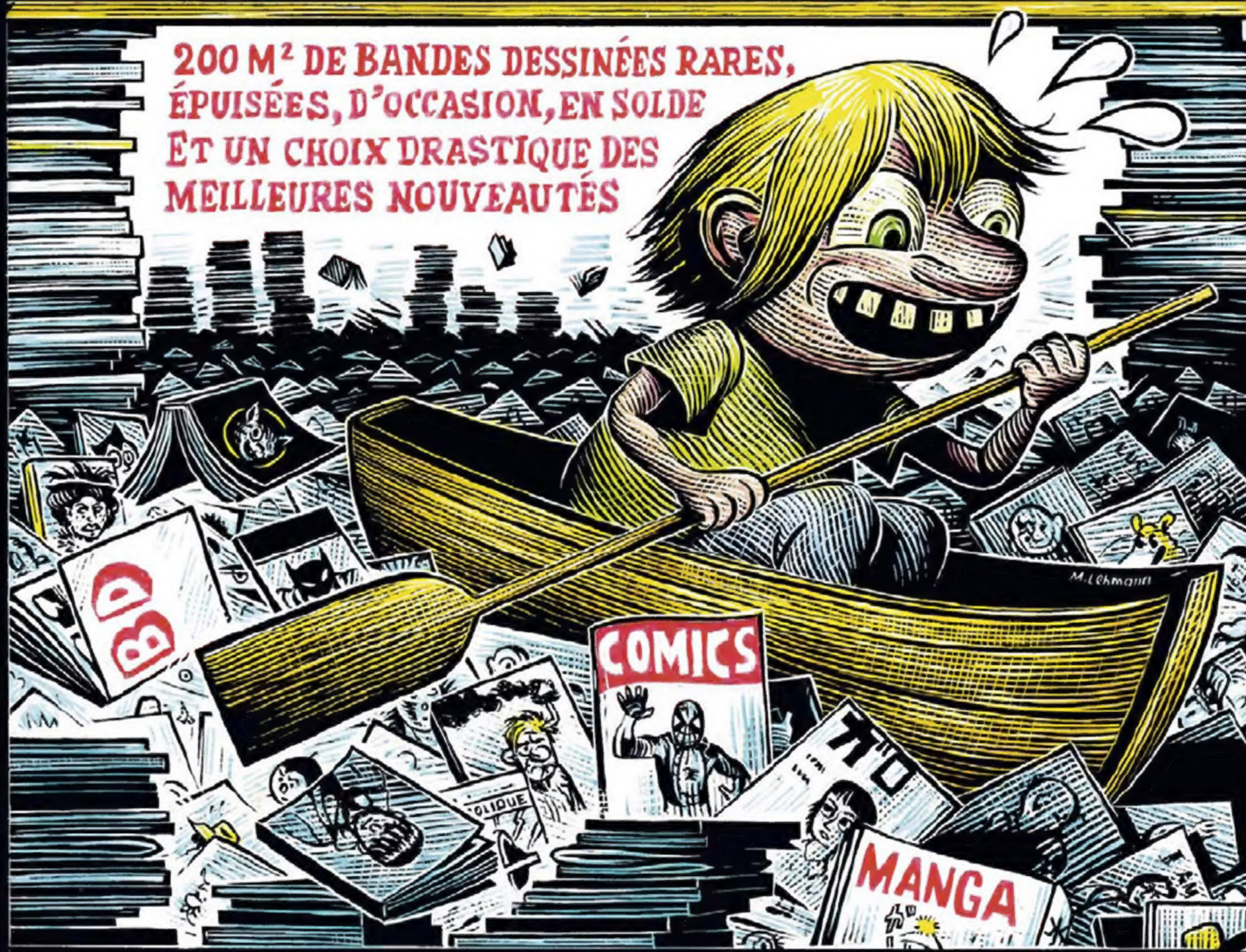


à une polémique en 2015 pour une image qui ne fait qu'allusion (et encore de manière sage) aux événements de *Killing Joke*? Certes, la référence à une attaque si sauvage peut attirer l'attention. Mais en 1988 il n'était pas spécialement admis de sauter sur les femmes et de leur détruire la colonne vertébrale ! Si l'émergence des réseaux sociaux fait que de telles discussions disposent d'une caisse de résonance, cela n'explique pas tout. La raison principale est simple : pendant des décennies, *Batgirl* n'a pas

A A A P O U M

B A P O U M

200 M² DE BANDES DESSINÉES RARES,
ÉPUISÉES, D'OCCASION, EN SOLDE
ET UN CHOIX DRASTIQUE DES
MEILLEURES NOUVEAUTÉS



Deux librairies au Cœur de Paris!

**8, RUE
DANTE!**

*Métro
ST-Michel*

**14, RUE
SERPENTE!**

RETROUVEZ UNE SÉLECTION DE PLUS DE 400 DE NOS ARTICLES SUR
www.aaapoumbapoum.com

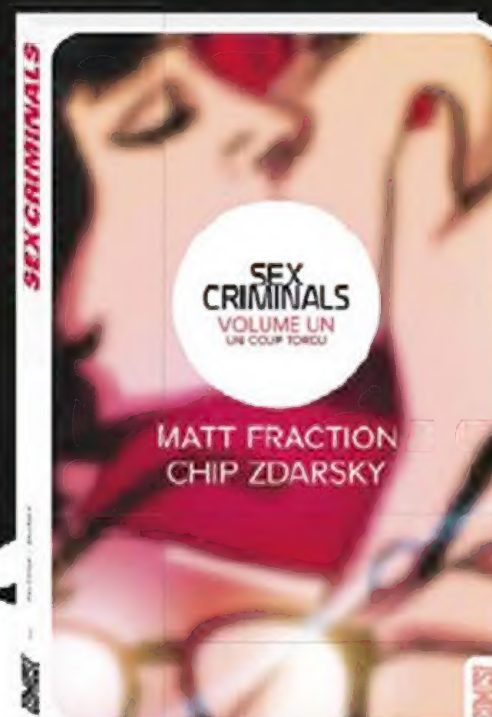
Glénat
EXTRA

RANGEZ VOS CAPES ET VOS COLLANTS...

COMICS "NEXT-GEN" EN APPROCHE !

SEX CRIMINALS

Et si Bonnie & Clyde
se la jouait Sex and the city ?



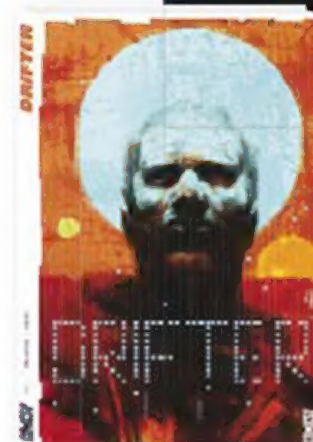
- Eisner Award 2014 au Comic Con San Diego
- Élu « Comics de l'année » par *Time Magazine*
- Meilleure nouvelle série selon *USA Today*

Matt FRACTION
& Chip ZDARSKY
Tome 1 en Avril
Tome 2 en Septembre



LAZARUS
La main qui frappe
et le bouclier qui protège...

Greg RUCKA & Michael LARK
Tome 1 en Avril
Tome 2 en Août



DRIFTER
L'osmose parfaite entre
western et space-opera

Ivan BRANDON & Nic KLEIN
Tome 1 en Avril
Tome 2 en Janvier 2016

EH !

RETOUR AU TAF POUR RIC HOCHET

J'AI PLIÉ MA PORSCHE
ET DÉCHIRÉ MON
COSTARD, MAIS
J'AI TROUVÉ UN
REPRENEUR...

